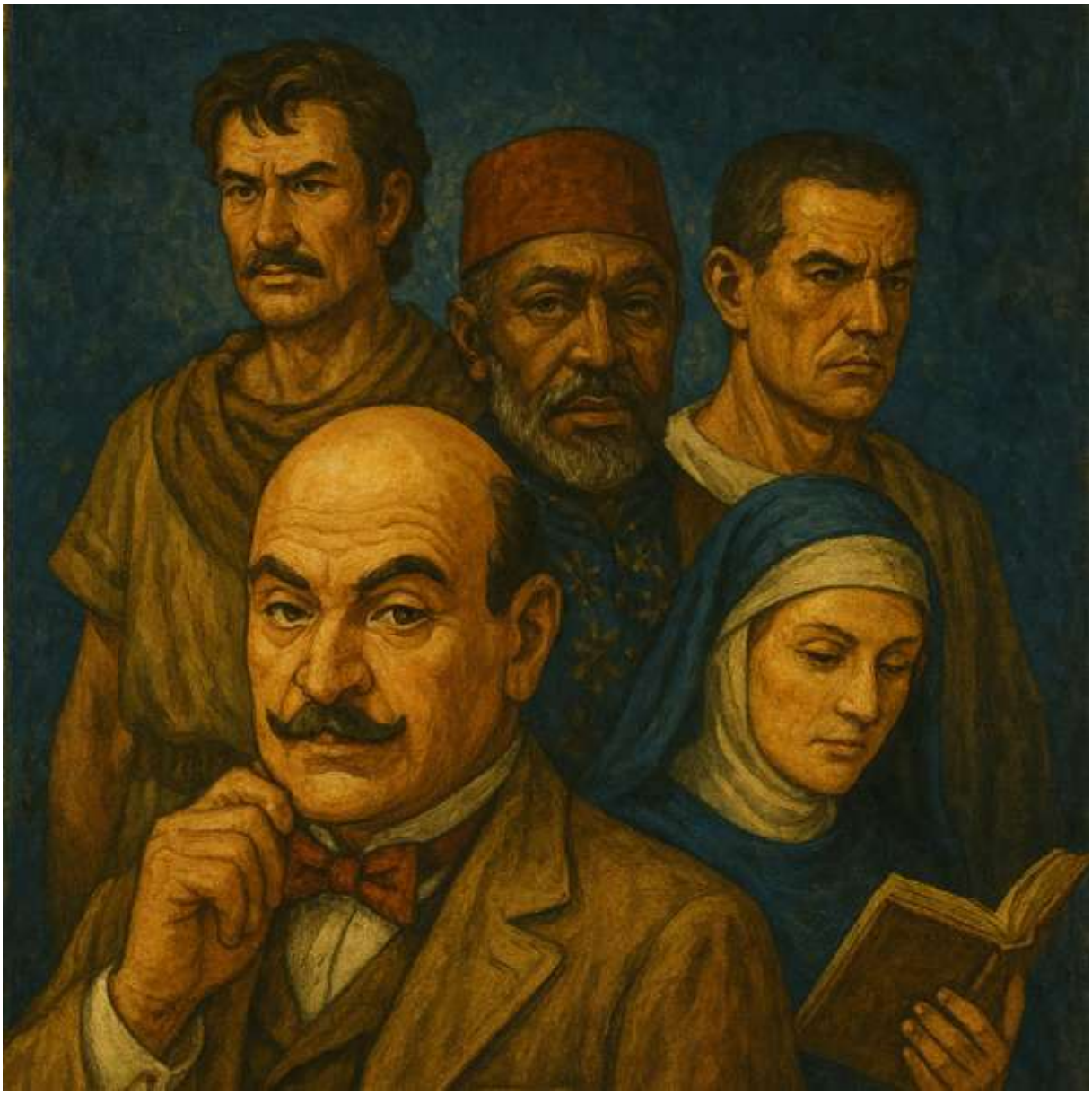


Detectives – One on One
Band 2

<u>Detektive in Band 1:</u>

- Nathaniel Baskerville
- Henri Morel
- Alaric Pendleton
- Elias Mercer
- Kai Kealoha

Inhalt

HERCULES POIROT: TOD ÜBER DEN WOLKEN 6

Herules Poirot als SC 6

SZENEN 9

NSCS 11

Spielleiterhinweise zu den Verdächtigen 13

ERMITTLUNGSFAHRPLAN – TOD ÜBER DEN WOLKEN 14

HANDOUTS 16

HERCULES POIROT: DAS BÖSE UNTER DER SONNE 19

EINFÜHRUNG 19

SZENEN 19

SPIELLEITERHINWEISE 21

HANDOUTS 22

HERCULES POIROT: MORD IM ORIENT-EXPRESS 26

EINLEITUNG – DER SCHNEE ÜBER DEN BALKANSTAATEN 26

SZENEN 26

SPIELLEITER-FAHRPLAN 29

Ablauf in Szenen 30

NSC-Leitfaden für SL 31

COMMISSARIO BELLANDI: ACQUA ALTA 34

COMISARIO LORENZO BELLANDI 34

Zusatzregel: Venezianische Einkehr 36

EINLEITUNG 36

SZENEN 37

HANDOUTS 39

NSCS 41

Nebenfiguren (Stimmung & Fährtenleger) 43

SPIELLEITERKAPITEL 44

COMMISSARIO BELANDI: BLUT AUF SCHWARZEM STEIN 49

AUFHÄNGER & PRÄMISSE 49

SZENENSTRUKTUR 50

HANDOUTS 51

NSCS 52

Spielleiter-Tipps zum Einsatz der NSCs 53

SPIELLEITER-KAPITEL 53

Szenenfahrplan 54

COMMISSARIO BELLANDI: TOD ZWISCHEN DEN ZEILEN 57

SZENEN 57

HANDOUTS 58

NSCS 60

SPIELLEITER-KAPITEL 60

STRUKTUR DES FALLS 60

Vorlese-Texte nach Kapiteln 64

TENZIN DORJE: DAS SCHWEIGEN DER GLOCKE 67

KRIMINALBEAMTER TENZIN DORJE 67

EINLEITUNG 69

SZENEN 69

NSCS 71

Handouts 73
Einsatz im Spiel *75*
Spielleiterkapitel 75

TENZIN DORJE: BLUT IM KLOSTER **79**

Einleitung 79
Szenen 79
NSCs 81
Handouts 82
Spielleiterkapitel 83
Struktur 84

TENZIN DORJE: LHASA-EXPRESS **89**

Einleitung 89
Szenenaufbau 90
NSCs 93
Handouts 94
Spielleiterkapitel 95

ERFORSCHUNG DER MÖGLICHKEITEN **98**

DIE VERGANGENHEIT **98**

MARCUS DIDIUS FALCO: BRONZEVENUS **100**

MARCUS DIDIUS FALCO **100**

Antikes Wesen-Setting *101*
Szenario 103
Szenenfahrplan (mit Vorlesetexten & Proben) 104
Handouts 108
Spielleiterkapitel 111

MORD IN LONDINIUM **118**

Einleitung 118
Szenenübersicht 118
Handouts 119
Spielleiterkapitel 120
Vorlesetexte 120
NSCs 121

SPIELLEITERHINWEIS **124**

DAS MOSAIK DES BLUTES **125**

Dramaturgie: Der offene Faden 125
Szenen & Tatorte 126
NSCs 128
Handouts 130
Deduktionspfade – Regelmodul 133
Spielleiterkapitel 135
Vorlesetexte 140
Epilog 142
Nachwirkungen – Übersichtstabelle 144

MARCUS DIDIUS FALCO: **DER SCHATTEN DES ANUBIS** **146**

Einleitung 146
Szenen 146
NSCs 147
Handouts 149
Spielleiterkapitel 150

SCHWESTER FIDELMA: DAS KLOSTER DER TOTEN SEELEN **154**

Schwester Fidelma von Cashel 154
Zusammenspiel im Grimm D20 ..... *156*
Geschichtlicher Hintergrund *157*
Szenario 157
Einleitung & Hintergrund 157
Handouts 159
NSCs 160
Spielleiterkapitel 161
Zusätzliche Szenen & Komplikationen (W20) *164*

SCHWESTER FIDELMA: TOD AUF DEM PILGERSCHIFF **166**

Überblick & Prämisse 166
Ablauf in Szenen 167
Handouts 170
Proben, SG & Ermittlungsnetz *171*
SL-Information: Wahrheit, Zeitlinie, Eskalation 171
Belohnungen *172*
Tabellen & Mini-Ereignisse *172*
NSCs 173
Schwarm-Regel (Grimm D20) *177*
Spielleiterkapitel 178

DER TOTE AM STEINKREUZ **182**

Kapitel 1 – Einführung 182
Kapitel 2 – Die Szenen 182
Handouts 183
NSCs 185
Spielleiterkapitel 186

DIE ZUKUNFT **191**

DERRIAL BOOK: „DIE STIMMEN IN DER LEERE“ **192**

Shepherd Derrial Book – Grimm-Priester 193
Sidekicks *194*
Szenario 195
Einführung 195
Szenen 195
NSCs 197
Zustände (Kurzregel) *198*
Begegnungstabelle – „Die Harvester“ *198*
Begegnungstabelle – Finalraum „Herz der Leere“ *199*
Handouts 199
Deckplan der „Harvester“ 200
Spielleiterkapitel – Die Stimmen in der Leere 202

DERRIAL BOOK: DAS GEISTERSCHIFF **205**

Einleitung 205
Kapitelstruktur 205
NSCs 207
Handouts 209
Spielleiterkapitel 210

DERRIAL BOOK: DER PREIS DES BLUTES **214**

Einleitung 214
Szenenübersicht 214
NSCs 216
Handouts 218
Spielleiter-Kapitel 220
Spielleiter-Fahrplan – Der Preis des Blutes *222*

✈️ Hercules Poirot: Tod über den Wolken

Herules Poirot als SC

Ein kleiner Mann mit einem tadellosen Anzug, einem akkurat gezwirbelten Schnurrbart und Augen, die wie geschärfte Lupen jede noch so kleine Regung erfassen. Er bewegt sich mit der bedächtigen Eleganz eines Menschen, der weiß, dass er beobachtet wird – und diese Beobachtung genießt. Sein größtes Werkzeug sind nicht Pistolen oder Fäuste, sondern die „kleinen grauen Zellen" seines Verstandes.

Poirot spricht mit der Präzision eines Uhrwerks, liebt Symmetrie und Ordnung, und findet in den Unstimmigkeiten des Alltäglichen jene Risse, durch die die Wahrheit hervortritt. Er ist eitel, gewiss, doch in seiner Eitelkeit liegt auch der Kern seiner Stärke: das unerschütterliche Vertrauen, dass die Vernunft jedes Geheimnis zu erhellen vermag. Die berühmteste Kreation von Agatha Christie, mit der sie eine Hassliebe verband. Klassischer kann ein Detektiv nicht sein.....

- Beruf: Privatdetektiv („Consulting Detective")
- Alter: Mitte 50
- Nationalität: Belgier
- Persönlichkeit: pedantisch, charmant, eitel, unbestechlich, messerscharf

Werte (Grimm D20, Ermittlerklasse)

- Stärke: 8
- Geschick: 10
- Konstitution: 12
- Intelligenz: 18
- Weisheit: 16
- Charisma: 15

Fertigkeiten

- Beobachten +10
- Menschenkenntnis +12
- Diplomatie +8
- Befragen +10
- Wissen (Kriminalistik) +9
- Wissen (Psychologie) +9
- Bluffen +6 (zur Probe von Theorien)
- Sprachkenntnisse: Französisch, Englisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch

Besondere Talente

- „Die kleinen grauen Zellen“: 1× pro Szene kann Poirot eine Schlussfolgerung ziehen, die einen wichtigen Hinweis enthüllt (SL legt fest, welcher).
- „Pedanterie“: Kann durch genaues Beobachten Details entdecken, die anderen entgehen.
- „Charmanter Eigensinn“: Vorteil bei Verhandlungen, wenn er höflich, aber bestimmt auf seiner Sicht beharrt.
- Ist extrem belesen und gebildet, kennt oft historische, medizinische und psychologische Hintergründe (+1 bei entsprechenden Proben)

Schwächen

- „Pedanterie“: Wenn Dinge ausßerhalb der Norm verlaufen, kann Hercules sich in unnötigen Details verlieren und Menschen gegen sich aubringen (Beispiel: Seine Schuhe werden beschmutzt, ein Hotelzimmer ist unordentlich oder ähnliches): -1 auf soziale Proben in solchen Situationen
- Schwächlich: Kämpfen ist nicht sein Ding, Er ist lieber tadellos gekleidet: -1 auf RK

Ausrüstung

- Eleganter Anzug, Taschenuhr, Spazierstock, Flugticket, kleine Notizmappe mit Bleistift.

Sidekick: 👤 Captain Arthur Hastings – NSC

„Ein Ehrenmann, der das Offensichtliche ausspricht, damit Poirot das Verborgene enthüllen kann.“

Ein hochgewachsener Engländer mit offenen Zügen, stets korrekt gekleidet, wenn auch nie mit der pedantischen Eleganz seines Freundes Poirot. Seine Bewegungen tragen noch die Strenge der militärischen Jahre, doch sein Lächeln verrät jene Wärme, die ihn für jedermann zugänglich macht.

Hastings ist ein Mann des Herzens. Sein Urteil mag oft vorschnell sein, seine Schlussfolgerungen schlicht, doch gerade das macht ihn zu Poirots idealem Gegenstück. Wo der Belgier sich in Labyrinthen der Logik verliert, bringt Hastings den gesunden Menschenverstand zurück ins Spiel. Seine Beobachtungen sind manchmal naiv, manchmal entwaffnend direkt – und nicht selten der Funke, an dem Poirots kleine graue Zellen zu brennen beginnen.

Er ist loyal bis zur Selbstaufgabe, tapfer in Gefahr und, obgleich er es nie eingestehen würde, bisweilen rührend leichtgläubig. In der engen Kabine über den Wolken ist er nicht nur der Gefährte des Detektivs, sondern auch sein Spiegel – ein Freund, der staunt, zweifelt und glaubt, und dadurch das Genie Poirots umso heller scheinen lässt.

Hintergrund

Arthur Hastings ist ehemaliger Offizier des britischen Heeres, sportlich, höflich und mit dem unerschütterlichen Sinn für Fairness ausgestattet. Er ist nicht der schärfste Denker, doch seine

Loyalität, sein Gespür für Menschen und sein Mut machen ihn zu einem unverzichtbaren Partner. Er bewundert Poirot ohne Neid und ergänzt dessen messerscharfe Logik durch Bodenständigkeit und Tatkraft.

Grimm D20 Werte (NSC-Profil)

- **Alter:** Mitte 40
- **Beruf:** Pensionierter Offizier, Amateurdetektiv (an Poirots Seite)

Eigenschaftswerte

- Stärke: 13
- Geschick: 12
- Konstitution: 14
- Intelligenz: 11
- Weisheit: 12
- Charisma: 14

Fertigkeiten

- Beobachten +6
- Diplomatie +7
- Einschüchtern +5 (militärische Haltung)
- Menschenkenntnis +6
- Athletik +8
- Fahren/Reiten +7
- Befragen +4

Talente & Besonderheiten

- *Loyaler Gefährte:* Solange Hastings bei Poirot ist, erhält dieser +2 auf Willenswürfe gegen Einschüchterung oder Manipulation.
- *Bodenständiger Blick:* 1× pro Szene darf Hastings den SL fragen: „Was würde ein Laie sehen?“ – dies enthüllt einen oberflächlichen, aber nützlichen Hinweis.
- *Körperliche Präsenz:* Hastings kann in körperlichen Konflikten als „Schutzschild“ auftreten (Reaktion: Abfangen eines Angriffs, SG = eigener Athletik-Wurf).

Ausrüstung

- Taschenuhr, Spazierstock (im Gegensatz zu Poirot eher als Waffe nutzbar), einfacher Koffer mit Kleidung, gelegentlich ein Revolver (Erinnerung an seine Militärzeit).

Rolle im Spiel

- **Für den Spieler:** Hastings dient als SC-Begleiter, wenn Poirot allein gespielt wird – er gibt Hinweise, stellt Fragen, bietet eine körperliche Option.
- **Für den Spielleiter:** Hastings kann als Sprachrohr dienen, wenn die Spieler nicht auf eine Spur kommen. Er äußert dann das „Naheliegende“ – eine Steilvorlage für Poirots graue Zellen.

- **Atmosphäre:** Seine naive Bewunderung und charmante Direktheit lockern die Enge der Kabine auf, während Poirot im Hintergrund rechnet und deduziert.

Szenen

Kapitel I – Der Aufbruch

Es ist ein klarer Morgen auf dem Flughafen von **Le Bourget** bei Paris. Ein leichter Nebel liegt über den Rollfeldern, die Luft riecht nach Öl, Metall und frischem Kaffee aus der Abflughalle. Die Passagiere, eine kleine, illustre Gesellschaft, drängen sich in die schmale Gangway, die zur Kabine führt.

Schon beim Einsteigen zeigt sich, dass dieser Flug alles andere als gewöhnlich ist:

- Eine Dame mittleren Alters trägt ein **Parfum, dessen schwerer Duft** unpassend zum frühen Morgen wirkt.
- Ein hochgewachsener Lord stößt ungeduldig seinen Diener an, während er auf Französisch mit dem Bodenpersonal streitet.
- Ein junger Geschäftsmann wischt sich Schweißperlen von der Stirn, als müsse er ein inneres Geheimnis verbergen.
- Eine Gouvernante mit kühlen Augen mustert die übrigen Passagiere, als wolle sie jedes Detail einprägen.

Poirot – die Füße wie stets sorgfältig nebeneinander gestellt, der Schnurrbart akkurat gewachst – nimmt jeden einzelnen von ihnen zur Kenntnis. Sein Blick schweift aufmerksam durch die Kabine, und er murmelt:

„In einem Flugzeug, mes amis, bleibt man der Wahrheit näher als anderswo. Man kann nicht entfliehen, und die kleinen grauen Zellen haben alle Zeit der Welt, ihre Arbeit zu verrichten."

Kapitel II – Über den Wolken

Das Flugzeug hebt ab, und bald verschwinden die Dächer von Paris im Dunst. Ein monotones Dröhnen erfüllt die Kabine. Die Wände sind eng, die Sitze hart, die Gänge schmal. Jedes Husten, jedes Flüstern, jedes verlegene Kichern ist unüberhörbar.

Die Passagiere beschäftigen sich, wie es ihre Natur ist:

- Der Aristokrat blättert gelangweilt in der **Times**.
- Die Gouvernante schreibt hastig Notizen in ein kleines Heft.
- Der Geschäftsmann starrt wie gebannt auf seine Aktentasche.
- Madame Giselle, eine Frau mit steinernem Gesicht, legt sich zurück und schließt die Augen.

Für die SCs bietet sich Gelegenheit zu ersten Beobachtungen:

- **Menschenkenntnis (SG 15):** Der Geschäftsmann wirkt nervöser, als es die Turbulenzen rechtfertigen.
- **Beobachten (SG 14):** Am Ärmel der Gouvernante klebt ein kleiner Tintenklecks – frisch, als habe sie gerade eben noch hastig geschrieben.
- **Diplomatie (SG 12):** Ein Gespräch mit der Stewardess offenbart, dass Madame Giselle „nicht gerade beliebt" bei ihren Mitreisenden ist.

Kapitel III – Das Verbrechen

Eine Stunde nach dem Start geschieht das Unausweichliche. Die Stewardess tritt an den Platz von Madame Giselle – und bemerkt, dass sie reglos dasitzt. Das Gesicht ist fahl, die Lippen leicht verfärbt. Auf der Brust, knapp sichtbar unter dem Schal, findet sich ein kleiner, runder Fleck – eine Wunde, die nicht größer ist als ein Stecknadelkopf.

Ein Aufschrei geht durch die Kabine. Türen gibt es keine außer der zum Cockpit. Niemand konnte verschwinden. Niemand hätte von außen eindringen können. Der Mörder sitzt unter den Reisenden.

Atmosphäre: Die Kabine, eben noch ein Ort von Gesprächen und höflichem Schweigen, wird nun zur Bühne fiebriger Unruhe. Jeder Blick gilt dem Nächsten, jeder Griff nach einer Zigarette wirkt verdächtig.

Kapitel IV – Spuren in der Enge

Die Ermittler beginnen mit ihrer Arbeit. Sie haben begrenzte Mittel, doch ihre Scharfsinnigkeit ist ihre stärkste Waffe.

- **Untersuchung (SG 18):** Die Wunde entspricht nicht Messer oder Pistole, sondern einem **Pfeil aus einem Blasrohr**. Ein exotisches, auffälliges Werkzeug.
- **Wissen (Medizin, SG 15):** Die Art der Vergiftung deutet auf **ein schnell wirkendes Toxin** hin.
- **Menschenkenntnis (SG 16):** Ein Mitreisender weicht jedem Blick aus, vermeidet es, mit der Leiche auch nur in Berührung zu kommen.

Weitere Details:

- Ein zerknülltes Taschentuch findet sich auf dem Boden.
- Jemand muss aufgestanden sein, während die meisten Passagiere dösten oder lasen.
- Am Sitzpolster klebt ein kleiner Rest von Federflaum – als stamme er von einem improvisierten Blasrohr.

Kapitel V – Verdächtigungen

Jetzt beginnt das eigentliche Drama. Jeder der Anwesenden könnte der Täter sein – und alle haben etwas zu verbergen:

- **Der Aristokrat:** Spielsucht, Schulden bei Madame Giselle.
- **Die Gouvernante:** Ein vergangener Skandal, den Giselle kannte.
- **Der Geschäftsmann:** Ein Doppelleben, das er vor seinen Partnern verschweigt.
- **Der Arzt:** Hat Zugang zu Giften, doch warum so nervös?
- **Der Diener:** Unter Druck gesetzt, schweigt er zu viel.

Die Spieler erleben die Spannung, die Christie meisterhaft zu inszenieren wusste: Verdächtigungen, kleine Gesten, Ausflüchte, die eher Schuld als Unschuld verraten.

Kapitel VI – Die Enthüllung

Wenn die Ermittlungen geführt, die Proben gewürfelt und die richtigen Schlüsse gezogen sind, kommt es zur klassischen „Christie-Szene“: Alle Passagiere werden zusammengerufen. Der Motor dröhnt, die Kabine ist stickig, niemand kann sich entziehen.

Poirot – oder die Spieler, wenn sie selbst deduzieren – trägt die Beweise vor, einen nach dem anderen, bis die Wahrheit unvermeidlich wird.

Die Enthüllung darf wie ein kleines Theaterstück gespielt werden: mit Unterbrechungen, Entrüstung, falschen Fährten – und schließlich dem Fingerzeig auf den Täter.

Kapitel VII – Landung in London

Das Flugzeug setzt auf. Scotland Yard wartet bereits. Doch der Fall ist gelöst, noch bevor die Maschine die Rollbahn verlässt – dank der kleinen grauen Zellen.

Poirot verbeugt sich leicht, zieht seine Taschenuhr hervor und sagt, als sei nichts geschehen:

„Mes amis, die Zeit des Tees ist gekommen. Und das Verbrechen – es ist aufgeklärt.“

🕵️‍♂️ NSCs

Madame Giselle (das Opfer)

„Ein Gesicht wie aus Stein, doch Augen, die jede Schuld sofort erkennen.“

- **Rolle:** Opfer, Geldverleiherin mit zweifelhaften Methoden
- **Alter:** ca. 50
- **Eigenschaften:** Int 16, Cha 12, Kon 10
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +6, Buchführung +8
- **Besonderheit:** Besitzt eine Liste von Schuldnern (Handout-Möglichkeit!)
- **Atmosphäre:** Immer korrekt gekleidet, eine Hand auf ihrer Tasche, als sei darin ihr Herz aus Eisen verborgen.

Lord Henry Bexham (der Aristokrat)

„Ein Mann, dessen Blick alle herabsetzt, und dessen Hände mehr zittern, als es sein Stand erlaubt.“

- **Alter:** Mitte 40
- **Eigenschaften:** Str 10, Int 12, Cha 14
- **Fertigkeiten:** Bluffen +5, Diplomatie +6, Glücksspiel +7
- **Motiv:** Spielsucht; Schulden bei Giselle
- **Verhalten:** Spricht herablassend, lacht zu laut, schweigt zu hastig, wenn seine Schulden erwähnt werden.
- **Spielhinweis:** Würfelt bei Stress (SG 14) auf Bluffen, um seine Nervosität zu verbergen.

Miss Anne Grey (die Gouvernante)

„Ihre Kleidung schlicht, ihre Haltung streng. Doch in den Augen flackert ein Geheimnis, das nicht zu ihrem Beruf passt.“

- **Alter:** Ende 20
- **Eigenschaften:** Int 14, Weis 14, Cha 12
- **Fertigkeiten:** Menschenkenntnis +7, Beobachten +6, Heimlichkeit +5
- **Motiv:** Ein Skandal in der Vergangenheit – Giselle wusste davon.
- **Verhalten:** Kalt, kontrolliert, vermeidet persönliche Fragen.
- **Spielhinweis:** Kann bei gelungener Probe (Menschenkenntnis SG 16) als nicht kalt, sondern **ängstlich** erkannt werden.

Mr. Richard Clancy (der Geschäftsmann)

„Ein Mann, der schwitzt, selbst wenn es kalt ist. Sein Aktenkoffer schwerer als nötig, sein Lächeln zu dünn.“

- **Alter:** 35
- **Eigenschaften:** Kon 12, Int 13, Cha 10
- **Fertigkeiten:** Verhandeln +6, Fälschen +5, Lügen +8
- **Motiv:** Giselle hielt kompromittierende Papiere über ihn.
- **Verhalten:** Vermeidet Blickkontakt, trinkt zu viel Wasser, klammert an seiner Tasche.
- **Spielhinweis:** Würfelt Willen (SG 15), um Befragungsdruck auszuhalten – scheitert fast immer.

Dr. Charles Bryant (der Arzt)

„Ein Mann mit ruhiger Stimme und nervösen Fingern.“

- **Alter:** 50
- **Eigenschaften:** Int 15, Weis 13, Cha 12
- **Fertigkeiten:** Heilkunde +9, Wissen (Chemie/Pharmakologie) +8, Bluffen +5

- **Motiv:** Zugriff auf Gifte, aber verschweigt eine Verbindung zu Giselle.
- **Verhalten:** Prüft die Leiche gewissenhaft, doch meidet Details, die auf das Gift hinweisen könnten.
- **Spielhinweis:** Bei Befragen (SG 18) gesteht er, dass er Giselle aus früheren Fällen kannte.

Pierre Latour (der Diener)

„Seine Schultern gebeugt, sein Blick starr auf die Schuhe gerichtet. Doch in seinen Taschen birgt er mehr, als ein Diener tragen sollte."

- **Alter:** 28
- **Eigenschaften:** Str 12, Kon 12, Int 10
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +6, Einschüchtern +4, Beobachten +4
- **Motiv:** Wurde erpresst; musste Botengänge für Giselle erledigen.
- **Verhalten:** Schweigsam, gehorcht Lord Bexham, doch zögert, wenn es um Giselle geht.
- **Spielhinweis:** Auf Überreden (SG 17) hin gibt er zu, am Vorabend eine merkwürdige Lieferung für Giselle übernommen zu haben.

Jane Morris (die Stewardess)

„Mit wachem Blick geht sie durch die Reihen, bemerkt jedes Flüstern, jedes Zittern einer Hand. Doch ihr Wissen behält sie für sich – bis jemand Vertrauen gewinnt."

- **Alter:** 25
- **Eigenschaften:** Int 12, Weis 13, Cha 14
- **Fertigkeiten:** Beobachten +8, Diplomatie +6, Menschenkenntnis +7
- **Motiv:** Kein eigenes; sie ist die stille Beobachterin.
- **Verhalten:** Hilfsbereit, höflich, wird nervös, wenn sie an den Pfeil erinnert wird.
- **Spielhinweis:** Kann als Zeugin die entscheidende Beobachtung liefern: „Jemand stand auf, als alle anderen schliefen…"

Spielleiterhinweise zu den Verdächtigen

- **Alle lügen – aber nicht alle über den Mord.** Jeder hat etwas zu verbergen, sei es Schulden, Skandale oder persönliche Schwächen.
- **Der Täter** (klassisch: ein Mitreisender mit exotischer Waffe) sollte nur durch **Kombination der Hinweise** überführt werden: die Blasrohrwunde, der Federflaum, die widersprüchlichen Aussagen.
- **Variante:** Der Täter kann flexibel bestimmt werden, je nach Dramaturgie. Die Hinweise passen auf mehr als eine Figur – der SL entscheidet, wen die Spieler überführen.

🛩 Ermittlungsfahrplan – Tod über den Wolken

Szene 1 – Einstieg in Le Bourget (Abflughalle & Boarding)

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Morgendlicher Nebel über dem Flugfeld. Stimmengewirr, Geruch nach Öl und Kaffee. Die Passagiere drängen sich in die Kabine – ein Kaleidoskop von Gestalten.
Hinweise	- Lord Bexham wirkt nervös (Schulden). - Clancy schwitzt auffällig und hält seine Tasche fest. - Miss Grey schreibt hastig in ein Notizbuch. - Madame Giselle schaut niemanden an.
Proben	- *Menschenkenntnis (SG 14):* Nervosität Clancy. - *Beobachten (SG 15):* Notizbuch Miss Grey. - *Diplomatie (SG 12):* Stewardess erwähnt, Giselle sei unbeliebt.
Spielerreaktionen	Erste Kontakte knüpfen, Verdächtige beobachten, mit der Stewardess reden.

Szene 2 – Über den Wolken (die Kabine in der Luft)

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Dröhnen der Motoren, enge Sitze, stickige Luft. Jeder Laut wird hörbar.
Hinweise	- Geräusch von zerknülltem Papier. - Ein ungewöhnlich schwerer Koffer bei Clancy. - Ein Parfümduft, obwohl die betreffende Dame keinen aufgetragen hat.
Proben	- *Beobachten (SG 14):* Herkunft des Parfüms stimmt nicht. - *Wissen (Chemie/Pharmakologie, SG 15):* Verdacht auf Gifte im Koffer des Arztes. - *Menschenkenntnis (SG 16):* Grey vermeidet Gespräch über ihre Vergangenheit.
Spielerreaktionen	Spieler können Gespräche beginnen, Kabine absuchen, in Gepäck spähen (riskant).

Szene 3 – Der Mord (Entdeckung von Madame Giselle)

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Aufschrei der Stewardess. Giselle reglos im Sitz, Lippen verfärbt. Die Kabine gerät in Panik.
Hinweise	- Kleine Wunde an der Brust. - Kein Schuss- oder Schnittverletzungsmuster. - Rest von Federflaum am Sitzpolster.
Proben	- *Untersuchen (SG 18):* Wunde stammt von Blasrohrpfeil. - *Heilkunde (SG 15):* Schnell wirkendes Toxin. - *Beobachten (SG 17):* Federflaum.
Spielerreaktionen	Erste Diagnose, Befragung der Sitznachbarn, Absperren der Kabine.

Szene 4 – Erste Befragungen

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Alle Passagiere sind nun eingesperrt. Das Dröhnen der Motoren wird zur bedrückenden Kulisse.
Hinweise	- Lord Bexham schweift bei Geldfragen aus. - Grey vermeidet Blickkontakt. - Clancy antwortet abgehackt. - Pierre Latour wirkt überfordert. - Jane Morris (Stewardess) hat eine Beobachtung gemacht.
Proben	- *Befragen (SG 16):* Grey weicht aus → Hinweis auf Skandal. - *Überreden (SG 17):* Latour gesteht Botengänge. - *Menschenkenntnis (SG 15):* Clancy steht kurz vor einem Nervenzusammenbruch. - *Diplomatie (SG 13):* Jane vertraut SC an: „Jemand stand auf, als alle anderen schliefen…“
Spielerreaktionen	Spieler können gezielt Befragungen durchführen, Widersprüche aufdecken.

Szene 5 – Zuspitzung

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Die Stimmung ist fiebrig. Jeder sieht jeden als Täter. Der Motor klingt wie ein unerbittlicher Herzschlag.
Hinweise	- In Clancys Tasche: gefälschte Dokumente (wenn geöffnet). - Bexham hat Spielschulden in Paris. - Grey hat Briefe, die auf einen Skandal hindeuten. - Dr. Bryant kennt das Gift, will es aber nicht zugeben.
Proben	- *Heimlichkeit (SG 18):* Tasche Clancy öffnen. - *Menschenkenntnis (SG 16):* Lord Bexham schwitzt, wenn Schulden erwähnt werden. - *Befragen (SG 18):* Dr. Bryant gibt Verbindung zu Giselle zu.
Spielerreaktionen	Spieler sammeln belastende Indizien, konfrontieren die Verdächtigen.

Szene 6 – Enthüllung

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Alle werden zusammengerufen. Die Kabine ist Bühne und Gerichtssaal zugleich.
Hinweise	Kombination der Indizien: Blasrohr, Gift, Bewegungen in der Kabine, persönliche Motive.
Proben	- *Logik/Schlussfolgern (SG 18):* Richtigen Täter benennen. - *Überzeugen (SG 16):* Die Gruppe überzeugt alle von der Schuld.
Spielerreaktionen	Finale Deduktion: Entweder präsentiert Poirot die Lösung (klassisch), oder die Spieler tragen sie vor (spielerisch).

Szene 7 – Landung in London

Element	Beschreibung
Atmosphäre	Das Flugzeug sinkt. Draußen grau und verregnet, drinnen der Druck der gelösten oder ungelösten Schuld.
Abschluss	Scotland Yard wartet. Doch die Aufklärung erfolgte schon über den Wolken. Poirot lächelt: „Mes amis, es ist Zeit für den Tee.“

Handouts

Handout 1 – Schuldnerliste (Fund in Giselles Handtasche)

Ein sorgfältig geführtes, kleines schwarzes Notizbuch. Die Schrift ist akribisch, in sauber gezogenen Spalten.

```
Schuldner – fällig bis 15. März:
• Lord H.B. – 4.000 £
• R. Clancy – 2.300 £ (geschäftlich)
• A. Grey – vertraulich (kein Betrag vermerkt)
• P. Latour – Dienstbote (500 £, offene Zinsen)
• Verschiedene kleinere Posten
```

Am unteren Rand steht in krakeliger Handschrift:
„Einige werden nie zahlen – dann muss ich andere Mittel finden.“

Handout 2 – Zerknülltes Taschentuch (gefunden am Boden nahe Giselles Sitz)

Ein weißes Leinentuch, mit Initialen „H.B.“ in blauer Stickerei. Es ist an einer Ecke rötlich verfärbt.

Randnotiz (falls untersucht):
Die Verfärbung ist kein Blut, sondern Spuren eines dunklen Pulvers – Giftreste?

Handout 3 – Brief an Miss Grey (gefunden in ihrem Notizheft)

Ein kurzer, zerknitterter Brief, offenbar hastig eingesteckt.

```
Anne,
Du weißt, dass die Vergangenheit nicht schläft.
Solange Giselle lebt, bist du nicht frei.
Handle, ehe es zu spät ist.
– Ein Freund
```

Handout 4 – Stewardess’ Beobachtung (Jane Morris, persönliche Notiz)

Ein kleiner Zettel, den sie für sich selbst schrieb, während die Kabine schlief.

```
00:45 – Alle Passagiere scheinen zu schlafen.
01:00 – Geräusch wie ein Schritt im Gang.
01:05 – Leises Husten (Clancy?).
01:10 – Madame Giselle bewegt sich nicht mehr.
```

Handout 5 – Zeitungsausschnitt (aus der „Daily Mail“, bei Lord Bexham im Mantel gefunden)

Ein ausgeschnittener Artikel, Kanten unregelmäßig, vergilbt.

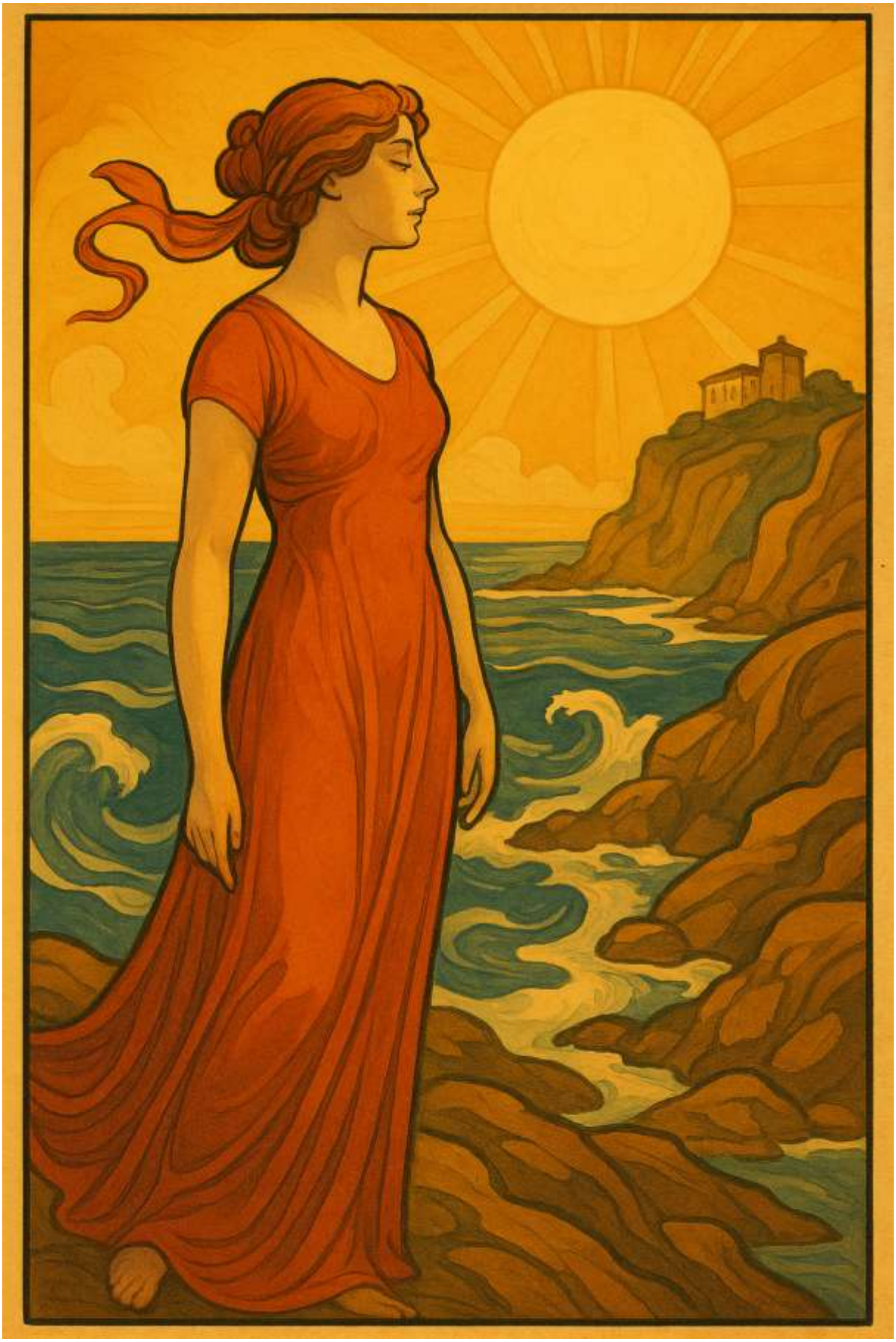
Titel: „Spielschulden eines Lords“
Inhalt (gekürzt):
„Lord H.B., bekannt in den Londoner Clubs, soll erneut hohe Summen verspielt haben. Seine Finanzen seien in Schieflage geraten. Offiziell bestreitet er die Vorwürfe.“

Am Rand mit Bleistift notiert:
„Madame G. weiß ALLES.“

Handout 6 – Giftfläschchen (im Arztkoffer Dr. Bryant)

Ein kleines Glasröhrchen mit braunem Etikett. Der Name der Substanz ist unleserlich verwischt. Nur ein Bruchteil der Flüssigkeit ist noch vorhanden.

Randnotiz:
Ein erfolgreicher Wurf auf *Wissen (Pharmakologie, SG 18)* erkennt die Substanz als **starkes Nervengift**, wie es in tropischen Regionen bekannt ist.



📖 *Hercules Poirot: Das Böse unter der Sonne*

Einführung

Die Sonne brennt heiß auf die Felsen der englischen Küste. Dort, wo die See unaufhörlich an die Klippen schlägt, thront ein Hotel, abgeschieden und doch von illustren Gästen bevölkert. Hercule Poirot – auf der Suche nach Erholung – findet sich inmitten einer Gesellschaft ein, die so reizvoll wie gefährlich erscheint.

Ein Mord wird geschehen. Und nur die kleinen grauen Zellen vermögen, das Netz aus Leidenschaft, Neid und Verstellung zu entwirren.

Szenen

Kapitel I: Die Bühne am Meer

- **Schauplatz:** Ein vornehmes, leicht mondänes Hotel auf einer felsigen Halbinsel.
- **Atmosphäre:** Möwengeschrei, Geruch von Salz und Tang, das Gleißen der Sonne auf dem Wasser – eine trügerische Idylle, die bald von düsteren Schatten durchzogen wird.
- **Einleitung für den Spieler:** Der Charakter kann Hercule Poirot selbst verkörpern oder einen engen Begleiter (Captain Hastings, erfundenen Assistenten, vertrauten Kriminalbeamten).

Kapitel II: Die Gesellschaft

Ein Ensemble aus Persönlichkeiten, jede mit einer Maske, jede mit einer Geschichte:

- **Arlena Stuart** – glamouröse Schauspielerin, verführerisch, aber mit einem Hauch von Skandal umgeben.
- **Kenneth Marshall** – ihr Ehemann, eher nüchtern, gefangen zwischen Pflicht und Kränkung.
- **Linda Marshall** – seine Tochter, ein scheues, unsicheres Mädchen.
- **Patrick Redfern** – sportlich, charmant, allzu leicht geneigt, Arlena zu bewundern.
- **Christine Redfern** – seine Frau, blass, zurückhaltend, voller stiller Spannungen.
- **Rosamund Darnley** – erfolgreiche Modedesignerin, einstige Vertraute Kenneths.
- **Reverend Stephen Lane** – moralisch streng, sieht im modernen Treiben nur Verderbnis.
- **Major Barry** – lautstark, erzählt gern Anekdoten aus dem Militärleben.
- **Emily Brewster** – sportliche Single-Dame, sachlich und klar im Blick.

Kapitel III: Ein Mord in der Sonne

- **Opfer:** Arlena Stuart wird am Strand in einer kleinen, abgelegenen Bucht gefunden – erdrosselt.
- **Tatzeit:** Später Vormittag, während viele Gäste scheinbar beschäftigt waren.
- **Erster Eindruck:** Die blendende Sonne auf der Leiche, die Idylle gebrochen von Gewalt.

Kapitel IV: Spuren & Hinweise

Der Spieler sammelt Eindrücke und Beobachtungen, Schritt für Schritt:

- **Alibi-Fragmente:**
  - Patrick sah man mit Arlena zur Badebucht gehen.
  - Christine behauptet, eine andere Stelle am Strand gemalt zu haben.
  - Kenneth beschäftigte sich angeblich mit Briefen.
  - Rosamund wanderte am Klippenweg.
- **Materielle Spuren:**
  - Ein Fläschchen mit Parfum, nicht am üblichen Ort.
  - Ein Stück Seil, das als Waffe diente.
  - Fußabdrücke am Sand, die plötzlich enden.
- **Stimmungen und Geständnisse:**
  - Linda wirkt aufgewühlt, spricht von Hassgefühlen gegen ihre Stiefmutter.
  - Christine klagt über Kopfschmerzen und schleicht sich in ihr Zimmer.
  - Patrick zeigt sich bestürzt, aber zu auffällig um Arlena bemüht.

Kapitel V: Die Finten

Die Täuschungen und Irrwege – das Herzstück der Ermittlung:

- Ein **falsches Bild**: Christine malt scheinbar am Strand, doch ihr Bild zeigt eine andere Perspektive.
- Ein **gestelltes Treffen**: Patrick führt Arlena zur Bucht – und verlässt sie wieder.
- Eine **doppelte Ablenkung**: Während das Opfer noch lebte, wurde bereits eine zweite Arlena (durch Christine im roten Badeanzug) gesichtet.

Kapitel VI: Enthüllung

Poirot sammelt die Gesellschaft im Salon. Mit feierlicher Ruhe rekonstruiert er den Ablauf:

- Patrick und Christine Redfern hatten gemeinsam geplant.
- Christine spielte die Rolle der vermeintlich lebenden Arlena, während Patrick das Opfer ermordete.
- Ein perfides Zusammenspiel von Leidenschaft, Gier und Eifersucht – in grellem Sonnenlicht verborgen.

Epilog

Das Meer bleibt gleichgültig, das Hotel kehrt zur Routine zurück – doch die Gäste werden nie vergessen, wie unter blendendem Licht ein tödlicher Schatten lauerte.

🎭 Spielleiterhinweise

Allgemeine Führung

Dieses Abenteuer lebt nicht von Action, sondern von Dialogen, feinen Nuancen und logischen Widersprüchen.
Der Spielleiter muss die **NSCs farbig darstellen**, jede Figur mit eigener Stimme, Haltung und kleinen Eigenheiten. Ziel ist, den Spieler durch Gespräche, Beobachtungen und logische Deduktion zum Täter zu führen.

Rollenverteilung bei Ein- und Zwei-Spielern

- **Ein Spieler:** Der Spieler übernimmt Hercule Poirot. Alle anderen Rollen bleiben NSCs. Poirot führt Befragungen, untersucht Spuren und denkt laut – der SL darf gern gelegentlich Hastings-ähnliche Kommentare einstreuen (z. B. ein Hotelgast oder ein hilfsbereiter Inspektor), um Poirots Gedankengänge zu spiegeln.
- **Zwei Spieler:** Einer übernimmt Poirot, der andere Hastings (oder eine gleichwertige Begleitung). So entsteht Dynamik zwischen deduktiver Brillanz und naiver Beobachtung. Hastings liefert Nebeneindrücke und Emotionen, während Poirot die logische Analyse beherrscht.

Aufbau der Ermittlung

Teile den Fall in **drei Ermittlungsebenen**:

1. **Äußere Spuren:**
   - Fußabdrücke, Fund des Seils, Badeanzug, Parfumfläschchen.
   - Die Spieler erhalten hier greifbare Hinweise, die scheinbar ein klares Bild liefern.
2. **Alibi-Verhöre:**
   - Jeder Gast gibt eine Version der Wahrheit. Wichtig ist, kleine Widersprüche zu streuen (z. B. Christine malte „die falsche Aussicht“, Patrick wirkte zu besorgt, Linda zu emotional).
   - Spiele diese Gespräche ausführlich aus, um Atmosphäre zu schaffen.
3. **Rekonstruktion:**
   - Die Spieler müssen erkennen, dass zwei Arlenas „gleichzeitig“ gesehen wurden.
   - Hier hilft es, die Gäste mehrfach berichten zu lassen und die Aussagen gegeneinander zu spiegeln.

Dramatische Kniffe

- **Zeitdruck:** Stelle das Hotel als sozialen Druckkessel dar. Gäste wollen abreisen, die Presse rückt an, der Ruf der Hotelleitung leidet. Der Spieler muss rasch handeln.
- **Falsche Fährten:** Besonders Kenneth und Linda Marshall sollten kurzfristig verdächtig wirken – Kenneth durch Zurückhaltung, Linda durch Hassgefühle.
- **Atmosphäre:** Kontrastiere die grelle Sonne mit der dunklen Tat. Beschreibe ständig die Blendung, die glitzernde See, das trügerische Licht.

Finale Enthüllung

Die Auflösung sollte als **große Poirot-Szene** inszeniert werden:

- Sammle alle Gäste im Salon.
- Lass Poirot (oder den Spieler) Stück für Stück die Ereignisse rekonstruieren.
- Baue Pausen, Fragen und kleine Irritationen ein, bevor die Redferns als Täterpaar enttarnt werden.

Anpassung für Einsteiger

Falls der Spieler nicht sofort alle Widersprüche erkennt, gib behutsame Impulse:

- Eine NSC-Bemerkung („Komisch, dass sie die andere Seite der Bucht gemalt hat…“)
- Ein Tagebucheintrag der Tochter („Sie trägt Rot, ich hasse dieses Rot!“)
- Ein beiläufiger Kommentar des Personals („Mrs. Redfern sah ich doch vom Balkon – aber wo war sie dann, wenn sie unten malte?“)

Fazit für den SL

Das Böse unter der Sonne ist kein Wettlauf gegen Zeit oder Gewalt, sondern eine **intellektuelle Jagd unter blendendem Licht**.
Lenke die Ermittlungen so, dass der Spieler das Gefühl hat, die Lösung **selbst deduziert** zu haben – auch wenn du kleine Hilfen einstreust.

🖿 Handouts

Handout I – Zeitungsausschnitt

(wird den Spielern bei der Ankunft im Hotel gereicht; ein Gast liest die Zeitung beim Frühstück und legt sie achtlos auf den Tisch)

„Sommerglanz an der englischen Küste“

Cornwall, 14. August – Das mondäne Hotel auf der Smugglers’ Cove erfreut sich auch in diesem Jahr wieder zahlreicher Gäste aus London und Übersee. Besonders hervorgehoben

wird die Anwesenheit der bekannten Schauspielerin **Arlena Stuart Marshall**, die für Aufsehen sorgt – nicht nur wegen ihres scharlachroten Badeanzuges, sondern auch wegen ihrer schillernden Begleitung.

Die Hotelleitung betont, dass Diskretion oberstes Gebot sei, doch die Gäste genießen es offenbar, sich in der Nähe prominenter Persönlichkeiten zu sonnen.

Handout II – Tagebuchnotiz von Linda Marshall

(versteckt im Zimmer des Mädchens; kann durch geschickte Beobachtung oder ein Gespräch gefunden werden)

14. August

Ich kann sie nicht mehr ertragen. Immer dieses Lachen, dieses grelle Rot.
Sie nimmt alles ein, selbst Papa sieht nur noch sie.
Wenn sie doch einfach verschwände – für immer.

Und doch fürchte ich mich vor meinen eigenen Gedanken. Bin ich böse? Oder ist sie es?

Handout III – Hotelprogramm (schlecht kopiertes Faltblatt)

(liegt an der Rezeption aus, kann als Alibigrundlage dienen)

Hotel Smugglers' Cove – Tagesprogramm

Vormittag
10:00 – Tennis auf den oberen Plätzen (Major Barry, Frl. Brewster)
10:30 – Malgruppe „Licht und Schatten am Meer" (Leitung: Mrs. Redfern)
11:00 – Ausfahrt mit dem Ruderboot (Reservierung: Mr. Redfern)

Nachmittag
15:00 – Strandpicknick in der Hauptbucht
17:00 – Vortrag von Reverend Lane: „Moral in modernen Zeiten"

Abend
20:00 – Tanz im großen Salon, Hauskapelle spielt Walzer und Foxtrott

---

Handout IV – Brief an Kenneth Marshall

(in Kenneths Schreibtisch, halb verknittert, die Tinte leicht verlaufen)

Lieber Kenneth,

ich schreibe dir als Freundin von einst. Du wirkst müde, und deine Augen verraten, dass das Glück dir entfremdet ist.

Niemand wird dir vorwerfen, wenn du dich von der Last löst, die dein Leben beschwert. Es gibt noch Menschen, die deine Ruhe und deine Würde zu schätzen wissen – vielleicht auch mehr.

In aufrichtiger Sorge,
R.

Handout V – Gesprächsfetzen des Hotelpersonals

(ein Spieler kann dies belauschen, wenn er sich unauffällig verhält)

„Hab' ich's doch gesagt – Mrs. Redfern stand auf dem Balkon, als Mrs. Marshall zur Badebucht ging."

„Unsinn! Sie war unten am Strand, mit der Staffelei. Ich hab' sie doch gesehen."

„Dann muss ich mich getäuscht haben… aber ich schwöre, es war ihr rotes Tuch im Wind."

Handout VI – Skizze der Halbinsel

(liegt an der Rezeption in einem zerknitterten Ordner mit Wanderkarten; einfache, handgezeichnete Karte, doch für die Ermittlungen sehr wertvoll)

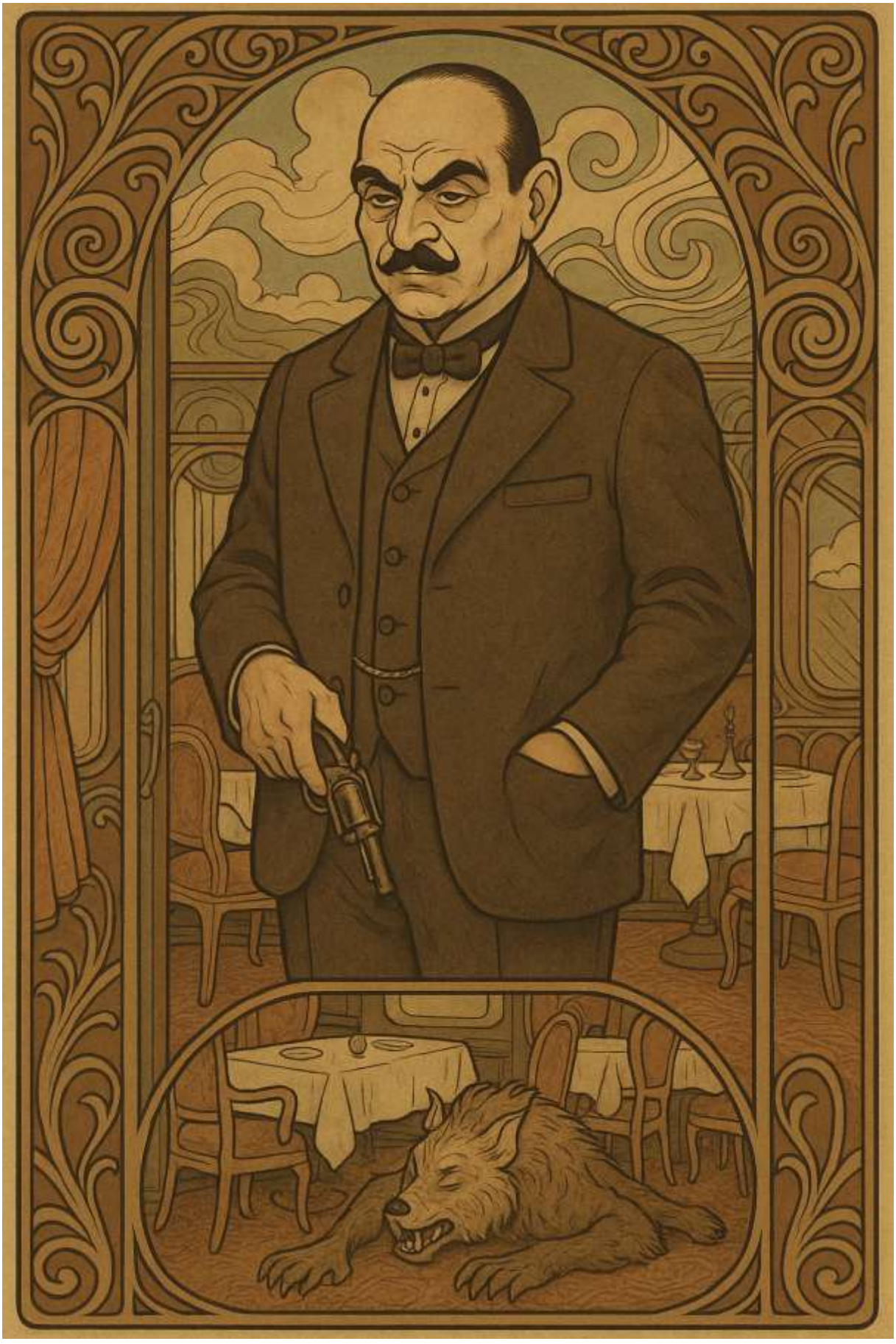
„Plan der Smugglers' Cove"

Du entfaltest das vergilbte Blatt. Mit kräftigen, schwarzen Strichen ist die kleine Halbinsel skizziert:

- **Das Hotel** thront auf einem Felsvorsprung an der Südseite. Rechteckig eingezeichnet, mit einer breiten Terrasse nach Osten.
- Von dort windet sich ein **Klippenweg** nach Westen, der auf halber Strecke zu einer kleinen **Aussichtsplattform** führt. Ein Kreuz markiert den Platz, an dem Gäste oft malen.
- Am Fuß der Halbinsel zeigen Pfeile zwei Strände:
  - **Hauptstrand** im Osten, breit, mit Sonnenschirmen eingezeichnet.
  - **Abgelegene Bucht** im Westen, nur über einen steilen Pfad erreichbar. Dort ist mit roter Tinte ein kleiner Kreis markiert – die Stelle, wo Arlena gefunden wird.
- Ein schmaler **Bootssteg** ist an der Nordseite notiert, daneben das Wort: „Nur für Gäste".
- Im oberen Eck der Karte prangt der Vermerk:
  „Wanderwege nicht verlassen – rutschige Klippen!"

Dieses Handout hilft, die Alibis zu visualisieren:

- *Christine „malt" angeblich an der Plattform,*
- *Patrick rudert vom Bootssteg,*
- *Arlena geht zur abgelegenen Bucht,*
- *vom Hotelbalkon kann man rote Tücher im Wind sehen.*



🕵️ *Hercules Poirot: Mord im Orient-Express*

Einleitung – Der Schnee über den Balkanstaaten

Der Orient-Express glitt durch die eisige Winternacht wie ein Juwel auf Schienen. Goldene Lampen warfen ein warmes Leuchten in die verschneite Landschaft, die in der Dunkelheit zu einem endlosen Meer aus Weiß verschwamm. Drinnen mischte sich das gedämpfte Klirren von Silberbesteck mit dem Wispern erlesener Stimmen. Hier, auf dieser Fahrt, war die Welt noch in Ordnung – ein Mikrokosmos aus Eleganz, Anstand und Masken.

Und doch, im Herzen des Zuges, wartete etwas Dunkles.

Hercule Poirot, der berühmte belgische Detektiv, ließ sich in seinem Abteil nieder. Seine Augen musterten die Reisenden, einer nach dem anderen. Er spürte, wie unter dem Firnis der Zivilisation Abgründe lauerten. **Dies war keine gewöhnliche Reise.**

Szenen

Kapitel I – Die Gesellschaft an Bord

Jeder Reisende brachte ein Schicksal, eine Vergangenheit und eine Maske mit. Der Spieler als Poirot begegnet ihnen im Salonwagen, bei Tisch oder im schmalen Gang des Schlafwagens.

Die Passagiere

1. Kaspar Czerny (Opfer)

- Vordergründig: Ein wohlhabender amerikanischer Geschäftsmann mit derben Manieren.
- Wesen: **Blutbader**. Seine wahren Taten – Kinderraub, Mord, Kannibalismus – sind Legenden in der Schattenwelt.
- Auftreten: Arrogant, einschüchternd, ein Mann, der sich seiner Macht sicher ist.

2. Prinzessin Dragomiroff

- Eine alte russische Adlige.
- Wesen: **Hexenwese** (Zauberweberin, längst gebrochen, aber mit Resten alter Macht).
- Verbindung: Ihre Nichte war eines der Opfer Czernys.

3. Hector MacQueen

- Czernys Sekretär.
- Mensch, aber mit dunkler Vergangenheit.

- Verbindung: Sein Vater war Staatsanwalt im Fall gegen Czerny – ein Verfahren, das durch Bestechung scheiterte.

4. Mary Debenham

- Englische Gouvernante.
- Wesen: **Seelengängerin** – sie hat die Erinnerungen eines ermordeten Kindes in sich getragen.
- Verbindung: Dieses Kind war eines von Czernys Opfern.

5. Colonel Arbuthnot

- Ein schweigsamer, pflichtbewusster Offizier.
- Mensch, doch mit eisernem Ehrenkodex.
- Verbindung: Er schwor, Czerny für den Tod eines Freundes zur Rechenschaft zu ziehen.

6. Greta Ohlsson

- Schwedische Missionarin.
- Wesen: **Lamia** – einst Kinderhüterin, heute gebrochen.
- Verbindung: Ihr Herz ist voller Schuld, weil sie ein Kind nicht schützen konnte, das Czerny verschlang.

7. Antonio Foscarelli

- Italienischer Geschäftsmann, laut, gestenreich.
- Mensch, aber voller Zorn.
- Verbindung: Sein Neffe fiel Czernys Blutgier zum Opfer.

8. Hildegarde Schmidt

- Deutsche Zofe der Prinzessin.
- Wesen: **Steinadlerin** (in Menschenform).
- Verbindung: Sie bewachte einst das Haus, in dem Czerny sein Massaker begann.

9. Edward Masterman

- Englischer Butler.
- Mensch, schwerkrank, ruhig.
- Verbindung: Einst Chauffeur einer Familie, die Czerny auslöschte.

10. Count und Countess Andrenyi

- Ein junges ungarisches Paar.
- Wesen: Er Mensch, sie eine **Zigeunerin mit Hexenblut**.
- Verbindung: Ihre Schwester wurde von Czerny verschleppt.

11. Hardman

- Amerikanischer Detektiv, angeblich im Auftrag Czernys.
- In Wahrheit: Ein **Hundewesen** – treu, aber gegen seinen Herrn innerlich längst im Aufruhr.

Kapitel II – Der Sturm

Die Nacht bricht herein. Schnee türmt sich zu Wänden, der Zug bleibt stehen. Kein Vor und Zurück. In der Abgeschiedenheit der Steppe beginnt die Wahrheit, Gestalt anzunehmen.

Poirot (der Spieler) bemerkt: Spiegel reflektieren nicht richtig, Schatten dehnen sich zu lang. Der Orient-Express selbst scheint ein Ort zwischen Welten geworden zu sein – ein Tribunal auf Schienen.

Kapitel III – Der Mord

In der tiefen Nacht, während der Sturm gegen die Fenster peitscht, wird Czerny ermordet. Zwölf Stiche, jeder von einer anderen Hand geführt.

- Es ist kein heimlicher Mord, sondern ein Ritual, in dem jeder Beteiligte Gerechtigkeit übt.
- Czerny stirbt wie ein Tier, das er immer war – und doch liegt eine feierliche Würde über der Szene.

Kapitel IV – Die Ermittlung

Der Spieler untersucht:

- **Speisewagen**: Gespräche, die zu perfekt passen.
- **Abteile**: Hinweise, die bewusst platziert wurden, damit sie gefunden werden.
- **Gepäckwagen**: Spuren, die aufeinander verweisen und sich gegenseitig bestätigen.

Alles führt zu einer schmerzhaften Erkenntnis: **Alle haben es getan.**

Kapitel V – Die Erkenntnis

Hier kippt das Szenario:

- Poirot (der Spieler) muss erkennen, dass dieser Mord nicht aus Hass, sondern aus Gerechtigkeit geschah.
- Jeder Passagier, ob Mensch oder Wesen, trug eine Last – und gemeinsam trugen sie das Urteil.

Diese Wahrheit aber ist tödlich:

- Für Czerny war der Tod die Strafe.
- Für Poirot ist die Wahrheit das Urteil.

Seine Gewissensbisse verwandeln sich in **Schattenklarheit** – und er wird zur **Kehrseite**.

Kapitel VI – Das Urteil

Am Ende muss der Spieler entscheiden, welches Urteil Poirot ausspricht:

1. **Die Lüge**: Ein Fremder schlich sich ein, ermordete Czerny und floh. Die Passagiere bleiben unschuldig.
2. **Die Wahrheit**: Alle zusammen waren die Täter – und sie sind unschuldig in ihrer Schuld.

Poirot selbst aber wird nie wieder derselbe sein.

Poirot – Spielercharakter Veränderung durch Erkenntnis der Wahrheit
Nach der Verwandlung (Kehrseite)

Poirot wird nicht „wahnsinnig", sondern **verändert**: seine Wahrnehmung ist klarer, aber auch schmerzhafter. Jede Wahrheit lastet auf seiner Seele.

- **Wahrheitssinn:** Poirot erkennt instinktiv, ob jemand lügt. Immer wenn er diese Fähigkeit nutzt, muss er einen Stabilitätswurf (SG 15) bestehen.
  - Gelingt der Wurf: keine Kosten.
  - Misslingt der Wurf: –1 Stabilitätspunkt (die Wahrheit schneidet ins Herz).
- **Schattenlogik:** Poirot versteht den moralischen Kern einer Tat. Der SL gibt ihm diese Erkenntnis, aber dafür zahlt er den Preis: +1 Bonus auf Deduktion, doch jede so gewonnene Einsicht kostet ihn 1 Stabilitätspunkt.
- **Makeln:** Spiegel, Glasflächen und Wasser zeigen Poirot nicht mehr klar. Seine Augen wirken verdunkelt, sein Gesicht angespannt – nicht wahnsinnig, sondern gezeichnet von der Wahrheit.

🦹 Spielleiter-Fahrplan

Grundidee

- **Spielerrolle:** Hercule Poirot (einziger SC).
- **Thema:** Ein Mord, der moralisch gerechtfertigt ist.
- **Twist:** Poirot entdeckt die Wahrheit – und zerbricht daran → Kehrseiten-Verwandlung.
- **Tonfall:** Eleganz, Andeutung, moralisches Dilemma.

Ablauf in Szenen

Szene 1 – Abfahrt in die Nacht

- **Einstieg:** Der Orient-Express fährt los. Der Spieler (Poirot) darf erste Eindrücke von den Mitreisenden sammeln.
- **SL-Hinweis:** Stelle die Passagiere nacheinander vor – mit Eigenheiten, Andeutungen, kleinen Konflikten.
- **Wesentliche Hinweise:**
    - Kaspar Czerny wirkt überheblich, einschüchternd.
    - Einzelne Reisende zeigen subtile Abneigung, die Poirot bemerkt.

Szene 2 – Der Schneesturm

- **Auslöser:** Der Zug bleibt eingeschneit in der Steppe stehen.
- **Atmosphäre:** Isolation, keine Flucht möglich. Fenster zeigen verzerrte Spiegelungen.
- **SL-Hinweis:** Nutze erste subtile „Grimm"-Effekte: Schatten länger als normal, Stimmen klingen im Gang nach.
- **Funktion:** Die Bühne wird geschlossen, das Tribunal vorbereitet.

Szene 3 – Das Opfer

- **Ablauf:** Poirot begegnet Czerny direkt. Dieser prahlt, zeigt Verachtung für Moral und Recht.
- **SL-Hinweis:** Lass den Spieler die Grausamkeit Czernys erahnen (z. B. durch verstohlene Bemerkungen oder Dokumente).
- **Funktion:** Der Spieler erkennt: Czerny ist mehr als ein Krimineller – er ist ein Monster (Blutbader).

Szene 4 – Die Mordnacht

- **Darstellung:** Während der Sturm tobt, geschieht der Mord.
- **Darstellungstrick:** Der Spieler wird Zeuge von Geräuschen, Schritten, einem Schrei – ohne direkte Sicht.
- **Morgendliche Enthüllung:** Czerny tot in seinem Abteil, von zwölf Stichen zerfetzt.
- **SL-Hinweis:** Stelle den Mord feierlich-düster dar, fast wie ein Ritual.

Szene 5 – Erste Ermittlung

- **Orte:** Schlafwagen, Salonwagen, Speisewagen, Gepäckwagen.
- **Spieleraktionen:** Poirot kann Zeugen befragen, Abteile durchsuchen, Spuren sichern.
- **SL-Hinweis:** Jeder Hinweis bestätigt zwei Dinge:
    1. Alle Mitreisenden sind verdächtig.
    2. Die Spuren sind „zu ordentlich", als wären sie absichtlich arrangiert.

Szene 6 – Die Netze der Schuld

- **SL-Mittel:** Jeder NSC hat eine Geschichte → alle führen zu Czerny.
- **Enthüllungen (Beispiele):**
  - Greta Ohlsson bricht in Tränen aus, erwähnt ein verlorenes Kind.
  - Colonel Arbuthnot erzählt von einem Kameraden, der durch Czerny starb.
  - Mary Debenham gesteht, dass sie seit Jahren mit Erinnerungen eines ermordeten Kindes lebt.
- **Funktion:** Der Spieler versteht: alle haben einen Grund, alle waren beteiligt.

Szene 7 – Die Erkenntnis (Wendepunkt)

- **Mechanik:** Sobald der Spieler die logische Schlussfolgerung zieht, setze einen Willenswurf (SG 18).
- **Ergebnis:**
  - Misslingen → Poirot wird überwältigt von der Wahrheit, die Kehrseiten-Verwandlung setzt sofort ein.
  - Gelingen → Er hält es noch einen Moment aus, aber die Verwandlung kommt spätestens im Finale.
- **SL-Hinweis:** Stelle Poirots innere Stimme dar, die kippt: Klarheit = Wahnsinn.

Szene 8 – Das Urteil

- **Der Spieler muss wählen:**
  1. **Die Lüge:** Poirot schützt die Passagiere, gibt eine falsche Erklärung ab.
  2. **Die Wahrheit:** Er enthüllt alles, weiß aber, dass kein Gericht es bestrafen wird.
- **SL-Hinweis:** In beiden Fällen bleibt Poirot als Figur gebrochen zurück. Der Mord ist moralisch gerechtfertigt – und Poirot verliert seinen alten Glauben an absolute Wahrheit.

NSC-Leitfaden für SL

Jeder NSC hat:

- **Maskerade:** höflich, kultiviert, mit gesellschaftlichem Gesicht.
- **Geheime Wahrheit:** er oder sie verlor durch Czerny einen geliebten Menschen.
- **Wesen-Aspekt:** Manche sind Menschen, andere Wesen, aber alle vereint der Schmerz.

Nutze die NSCs so:

- **Erste Hälfte:** mysteriös, widersprüchlich, alle verdächtig.
- **Zweite Hälfte:** enthüllen nach und nach ihre Schuld – bis klar wird, dass sie gemeinsam handelten.

Dramaturgie-Tipps

- **Christie-Stil:** Nutze Dialoge, indirekte Rede, höfliche Umgangsformen – und darunter dunkle Untertöne.
- **Grimm-Stil:** Setze Spiegelungen, Schatten, kleine übernatürliche Zeichen ein. Der Zug ist eine Bühne zwischen Menschenwelt und Wesenwelt.
- **Finale Transformation:** Baue Poirots Kehrseiten-Verwandlung als kathartisches Moment. Der Spieler soll spüren: Es ist unausweichlich.

🎭 *Commissario Bellandi: Acqua Alta*

(basiert auf den Commissario Brunetti Geschichten von Donna Leon)

👤 Comisario Lorenzo Bellandi

Hintergrund

Lorenzo Bellandi ist ein venezianischer Comisario der Questura. Geboren in Cannaregio, Sohn eines Glasbläsers, hat er sich schon früh in den engen Gassen und Kanälen ein Gespür für Menschen und ihre Geheimnisse angeeignet. Bellandi ist kein typischer Polizist – er versteht sich als Vermittler zwischen den Schatten der Stadt und dem Gesetz. Er weiß um die Wesen, die zwischen den Mauern lauern, und er hat gelernt, sie zu erkennen, ohne je das große Wort „Wesen" auszusprechen.

Er bewegt sich durch die Serenissima wie ein stiller Chronist: Gondeln gleiten an Palazzi vorbei, Masken verdecken Gesichter, und hinter allem pulsiert eine uralte, feuchte Magie. Bellandi hat keine übernatürlichen Kräfte – sein Schwert sind Verstand, Menschenkenntnis und eiserne Ruhe.

Erscheinung

Ein Mann Ende fünfzig, wettergegerbtes Gesicht, stets ein abgetragener, aber gepflegter Trenchcoat. Auf seinem Schreibtisch im Büro liegt nie Papierkram, sondern immer ein kleines altes Buch über die Geschichte Venedigs.

Beziehungen

- **Familie**: Ehefrau *Francesca*, Juristin, die ihn mit moralischem Rückhalt und praktischen Hinweisen unterstützt.
- **Kontaktwesen**: Ein alter Gondoliere, *Gianni*, der als Lauscher und Schattenauge für Bellandi dient – und sich als *Anubis-Wesen* entpuppt hat, das Geheimnisse riecht.

Grimm D20 Werte

- **Klasse**: Ermittler
- **Konzept**: Menschenkenner mit literarischem Blick
- **Stärke** 12 (+1)
- **Geschick** 11 (0)
- **Konstitution** 13 (+1)
- **Intelligenz** 15 (+2)
- **Weisheit** 16 (+3)
- **Charisma** 14 (+2)

Fertigkeiten (wichtige Auswahl):

- Menschenkenntnis +9
- Diplomatie +8
- Einschüchtern +6

- Nachforschungen +10
- Wissen (Wesen & Folklore) +5
- Wahrnehmung +8

Talente:

- *Ruhige Präsenz* (Erhält Vorteil auf Proben gegen Panik und Furcht)
- *Soziale Netze* (kann in Venedig fast immer einen Informanten finden)

Ausrüstung:

- Lederne Ermittlertasche, Notizbuch, kleines altes Stadtarchiv-Handbuch
- Dienstwaffe (Beretta 92), nutzt sie jedoch nur im Notfall

Sidekick: Ispettore Marco Viani

Hintergrund

Marco Viani ist Bellandis treuester Assistent – ein kräftiger Mann Anfang vierzig, mit tiefem Lachen und stiller Loyalität. Er stammt aus einer Familie von Fischern auf der Insel Burano. Er hat einen Sinn für Humor, der Bellandi erdet, und zugleich ein Herz für einfache Leute.

Viani kennt die Legenden der Lagune, die Fischer am Feuer weitererzählen: von Wassermännern, Masken, die nicht abgenommen werden können, und Flüchen, die durch Gondelgesänge geweckt werden. Er glaubt daran – halb schmunzelnd, halb ernst.

Erscheinung

Groß, kräftig, immer ein wenig zu leger gekleidet, trägt er einen karierten Schal, den ihm seine Nonna gestrickt hat.

Grimm D20 Werte

- **Klasse**: Ermittler (Sidekick, Unterstützer)
- **Stärke** 15 (+2)
- **Geschick** 12 (+1)
- **Konstitution** 14 (+2)
- **Intelligenz** 11 (0)
- **Weisheit** 13 (+1)
- **Charisma** 12 (+1)

Fertigkeiten (wichtige Auswahl):

- Körperkraft +8
- Schwimmen +7 (Lagunen-Kind)
- Nachforschungen +5
- Wahrnehmung +6
- Menschenkenntnis +5

Talente:

- *Fels in der Brandung* (kann Panik anderer durch Zuspruch senken)
- *Loyalität* (Erhält +2 auf alle Würfe, wenn er an Bellandis Seite steht)

Ausrüstung:

- Taschenlampe, Notizblock, alte Holzperlenkette seiner Nonna (Schutzamulett gegen „Lagunenflüche“)
- Dienstwaffe (selten genutzt, er vertraut mehr seinen Fäusten)

Zusatzregel: Venezianische Einkehr

„In Venedig ist ein Glas Wein mehr als ein Getränk – es ist Erinnerung, Heimat, Trost. Und ein Espresso ist nicht bloß Koffein, sondern ein kleiner Anker im Wirbel der Gezeiten.“

- **Voraussetzung:** Bellandi oder Viani befinden sich in einer vertrauten Umgebung (Café, Bacaro, Trattoria) und nehmen sich mindestens **10 Minuten Zeit** für ein Glas Wein oder einen Espresso.
- **Effekt:**
  - Der Charakter gewinnt **1W4 Punkte Geistige Gesundheit** zurück.
  - Dies kann **maximal 2 Mal pro Tag** genutzt werden.
  - Bei kritischer Erschöpfung (Geistige Gesundheit ≤ 5) bringt das Ritual **zusätzlich +1 Moralbonus** auf den nächsten Willenswurf.
- **Erzählung:** Das Getränk muss ausgespielt werden – kleine Gespräche mit Kellnern, Blick auf die Flut, Erinnerungen an vergangene Tage.

Einschränkungen

- Funktioniert **nur in Venedig** – die Stadt selbst wirkt hier als Kraftquelle.
- In feindlicher Umgebung (z. B. Maskenball unter Verdacht) ist die Wirkung nur halbstark (1 Punkt statt 1W4).
- Wird der Einkehr-Moment gestört (z. B. Angriff, Unterbrechung), verpufft die Wirkung.

Einleitung

Venedig im Winter. Die Lagune ist aufgepeitscht, der Wind drückt Wasser in die Kanäle. Sirenen heulen, wenn das Hochwasser steigt. Menschen waten mit hochgezogenen Hosen über Holzstege, während Touristen das Schauspiel belächeln. Doch hinter den Masken des Karnevals, in den Schatten der Palazzi, spielt sich ein tödliches Drama ab.

Comisario Lorenzo Bellandi kennt die Stadt wie kein anderer. Aber diesmal sind es keine gewöhnlichen Intrigen, die ihn erwarten: sondern alte Legenden, die mit der Flut zurückkehren – und Blut, das sich im Wasser verliert.

Szenen

Kapitel 1 – Der Fund im Wasser

Szene:
Am frühen Morgen wird eine Frauenleiche in einem Seitenkanal nahe San Zaccaria gefunden. Ihr Gesicht ist entstellt, doch sie trägt ein aufwendig gearbeitetes, zerbrochenes Karnevals-Maskenfragment.

Vorlesetext:

Das Wasser glitzert im bleichen Winterlicht. Eine Gondel treibt, halb gefüllt, halb gesunken. Darin – der Körper einer Frau. Ihr Haar klebt an den Wangen, das Gesicht verzerrt, als hätte das Wasser selbst sie gezeichnet. Auf ihrer Brust liegt eine zerbrochene Maske, so alt, dass der Lack in Schollen abblättert.

Proben:

- *Wahrnehmung SG 15*: kleine Schnittspuren an den Händen (als hätte sie sich gewehrt).
- *Nachforschungen SG 18*: Das Maskenfragment ist nicht aus Pappmaché, sondern aus uraltem, lackiertem Holz. Selten. Wertvoll.
- *Wesenwissen SG 20*: Legende der „Maschera dell'Acqua" – Masken, die ihre Träger mit alten Geistern verbinden.

Kapitel 2 – Schatten der Kunstwelt

Szene:
Die Spur führt Bellandi und Viani ins Kunstmilieu: Galerien, Antiquitätenhändler, Universitätskreise. Die Tote war eine Restauratorin, die an einer Sammlung alter venezianischer Masken arbeitete.

NSC Begegnungen:

- **Professor Rinaldi**, Experte für Theatermasken, exzentrisch, aber ängstlich (hat selbst schon eine Stimme aus einer Maske gehört).
- **Galleristin Bianca Moretto**, kalt und elegant, spielt mit Informationen.
- **Gianni, der Gondoliere**, Wesen-Kontakt, raunt von einer Maske, die „das Wasser hört".

Proben:

- *Menschenkenntnis SG 17*: Bianca lügt, sie weiß mehr.
- *Diplomatie oder Einschüchtern SG 16*: Rinaldi erzählt von einem geheimen Maskendepot im Arsenal.

Kapitel 3 – Acqua Alta

Szene:
Das Hochwasser steigt ungewöhnlich hoch. Straßen sind überflutet, Keller laufen voll. Ermittlungen finden nun im Chaos statt: Glocken läuten, Strom fällt aus, Touristen drängen sich unter Planen.

Vorlesetext:

Wasser schlägt gegen Türen, strömt durch Ritzen, überflutet Stufen. Die Stadt gurgelt, ächzt, knarrt. Alles ist Spiegel, alles ist Bewegung. In den Gassen drängen Menschen, Stege schwanken, Stimmen hallen. Und zwischen all dem: ein leises Lachen, das nicht von Menschen stammt.

Mechanik:

- Jede Szene erschwert Proben (z. B. *Nachforschungen +2 SG*, *Bewegung SG 12*).
- Rettungswurf gegen *Sturz ins Wasser SG 14*, wenn man überflutete Stege benutzt.

Kapitel 4 – Der Maskenball

Szene:
Eine exklusive Feier in einem Palazzo bei Dorsoduro. Dort taucht ein weiteres Maskenfragment auf. Gäste tragen Masken, Stimmen hallen, Identitäten verschwimmen.

Vorlesetext:

Im Ballsaal tanzen die Masken. Gold, Perlen, Federn – Gesichter verschwinden, Augen glitzern wie Sterne. Die Musik dröhnt, die Kronleuchter spiegeln sich im Wasser, das bereits durch die Eingangshalle drängt. Zwischen all dem – ein maskierter Fremder, der euch fixiert, still, unbeweglich.

Probe:

- *Menschenkenntnis SG 18*: Der Fremde bewegt sich nicht wie ein Gast – seine Augen sind zu leer.
- *Okkultes Wissen SG 20*: Die Maske auf seinem Gesicht ist Teil des uralten Artefakts.

Konflikt:
Wenn Bellandi folgt, kommt es in einer Flutgasse zur Konfrontation. Der Maskenträger wirkt besessen – nicht böse, sondern von der Maske gelenkt.

Kapitel 5 – Finale im Arsenal

Szene:
Die Spuren führen ins alte Arsenal, halb überflutet, knarrend, voller Schatten. Hier wird das Geheimdepot der Masken gefunden. Einige sind zerbrochen, andere scheinen zu „atmen“.

Vorlesetext:

Das Wasser steht euch bis zur Hüfte. Alte Holzbalken ächzen, Eisenketten schwingen. Über euch, im Halbdunkel, hängen Masken – Hunderte, vielleicht Tausende. Manche starren, andere scheinen zu flüstern. Eine Bewegung – dann Stille. Ihr seid nicht allein.

Endgegner / Konfrontation:

- **Besessener Maskenträger** (menschlicher Täter, kontrolliert von Maske)
  - Werte wie ein starker NSC (Körperkraft, hoher Willenswurf)
- Möglichkeit: Die Maske kann zerstört werden (Härte 10, TP 20).
- Oder: Der Träger kann überzeugt werden, sie abzunehmen (*Diplomatie SG 22*).

Abschluss

Wenn die Maske vernichtet oder der Träger befreit wird, kehrt Ruhe ein. Das Wasser zieht sich zurück, die Masken schweigen. Bellandi weiß: Venedig wird nie frei von seinen Geistern sein. Doch diesmal hat er die Stadt vor einer alten Flut bewahrt.

Vorlesetext:

Die Sirenen verstummen, das Wasser sinkt. Venedig dampft, glänzt im Licht des Morgens. Masken treiben im Kanal, zerschlagen, leer. Ein Boot zieht vorbei, die Gondel des Tagesgeschäfts. Und irgendwo in der Ferne läutet eine Glocke.

Handouts

Handout 1 – Polizeibericht (Fund am Morgen)

(Zerknitterte Kopie, mit Eselsohr und Wasserflecken am Rand)

Questura di Venezia – Einsatzprotokoll
Datum: 14. Januar
Uhrzeit: 06:32

Ort: Nebenkanal bei San Zaccaria, Höhe Fondamenta degli Schiavoni.

Gefunden: weibliche Person, ca. 35–40 Jahre alt, europäischer Phänotyp, bekleidet mit dunklem Mantel.

Auffällig: stark aufgequollene Haut, Schnittverletzungen an den Händen, offenbar Abwehrspuren.

Besonderheit: Auf der Brust lag ein Fragment einer hölzernen Maske, alt, stark beschädigt. Der Lack wirkte abgeblättert, fast wie Schorf.

Anwesend: zwei uniformierte Carabinieri, ein Gondoliere (Name: Gianni, Augenzeuge, verweigerte nähere Angaben).

Unterschrift:
Sergente L. Tadini

Handout 2 – Zeitungsausschnitt

(Aus „La Nuova Venezia", mit Kaffeeflecken, ausgeschnitten und gefaltet)

„Tod in den Fluten – Restauratorin im Kanal aufgefunden"

Venedig – Der steigende Pegel des Hochwassers forderte gestern nicht nur materielle Schäden, sondern offenbar auch ein Menschenleben.

Die Polizei bestätigte den Fund einer weiblichen Leiche nahe San Zaccaria. Bei der Toten handelt es sich nach Informationen unserer Zeitung um **Dott.ssa Elena Moro**, eine bekannte Restauratorin für historische Masken.

Moro war zuletzt im Auftrag einer privaten Stiftung tätig, die eine Reihe alter venezianischer Masken erwerben wollte. Ein Zusammenhang ist nicht bestätigt.

Augenzeugen berichten von einer „seltsamen Gondel", die zur selben Zeit durch die Lagune fuhr – unbemannt.

Handout 3 – Fragment der Maske

(Beschreibung, die der Spielleiter dem Spieler reichen kann)

In einem schlichten Beweisbeutel liegt ein Stück Holz, kaum größer als eine Handfläche. Die Oberfläche ist mit bröckelndem Lack überzogen, Reste von Blattgold schimmern matt darunter. Das Holz ist alt, riecht nach Salz und Moder.

Über die Oberfläche ziehen sich feine Risse – fast wie Linien auf einer Landkarte. Wenn man das Fragment lange ansieht, scheint es, als würden sich die Linien bewegen, wie Wasser, das im Licht glitzert.

Auf der Rückseite ist etwas eingeritzt: ein einzelnes Wort, kaum lesbar. „**Resurgit.**"

Handout 4 – Tagebuchseite (aus Elenas Unterlagen)

(Fund im Arbeitszimmer, Tinte verlaufen, Schrift schräg und hastig)

„Ich habe sie gehört.
Nicht gestern, nicht im Traum – sondern während der Arbeit. Die Masken flüstern. Erst war es nur ein Echo, ein Atem. Heute habe ich deutlich verstanden: ‚Non lasciarmi.'

Ich weiß nicht, ob ich den Auftrag weiterführen soll. Aber ich kann nicht aufhören. Je länger ich sie betrachte, desto mehr erkenne ich, dass sie keine Kunst sind. Sie sind Türen. Und Türen bleiben nie lange verschlossen.

Wenn das Wasser steigt, höre ich sie am lautesten. Wie Stimmen aus den Tiefen.“

Handout 5 – Einladung zum Maskenball

(Gedruckt auf schwerem, cremefarbenem Papier, mit Wachs-Siegel, leicht verschmiert)

La Serenissima vi attende.
Palazzo Contarini, Dorsoduro.
Am Abend der großen Flut.
Maskerade – Eintritt nur mit Maske.

„Ogni volto è menzogna. La verità nuota sotto l’acqua.“
(Jedes Gesicht ist eine Lüge. Die Wahrheit schwimmt unter dem Wasser.)

👉 Diese fünf Handouts kannst man im Spiel gezielt einstreuen:

- Der Polizeibericht & Zeitungsausschnitt zu Beginn.
- Das Maskenfragment als greifbares Mysterium.
- Die Tagebuchseite als okkulte Warnung.
- Die Einladung als Übergang zum Maskenball.

👥 NSCs

Dottoressa Elena Moro – Die Tote

- **Rolle:** Restauratorin, Opfer, Auslöser der Handlung
- **Alter:** 38
- **Beschreibung:** Schmale Frau mit blassem Gesicht, bekannt für ihr detailversessenes Arbeiten. Hinterließ ein unruhiges Tagebuch.
- **Schicksal:** Ermordet oder von der Maske selbst in den Tod gezwungen.

Werte:

- Str 9, Ges 11, Kon 10, Int 15, Weis 13, Cha 12
- Fertigkeiten: Wissen (Kunst & Restaurierung) +10, Okkultes Wissen +5, Wahrnehmung +4
- TP 12

Professor Giulio Rinaldi – Der Ängstliche Experte

- **Rolle:** Universitätsprofessor, Experte für venezianische Masken
- **Alter:** 62
- **Beschreibung:** Dünn, weißes Haar, Nickelbrille. Eloquent, aber nervös. Schwört, dass er „Stimmen" aus einer Maske hörte.
- **Motivation:** Wissen hüten, aber nicht selbst verflucht werden.

Werte:

- Str 8, Ges 9, Kon 10, Int 16, Weis 13, Cha 11
- Fertigkeiten: Wissen (Kulturgeschichte) +11, Okkultes Wissen +8, Bluffen +4
- Talente: Gelehrter, Empfindlich gegen Furcht (−2 auf Rettungswürfe gegen Angst)
- TP 14

Bianca Moretto – Die Galleristin

- **Rolle:** Antagonistin im Ermittlungsstrang (menschlich, Intrigantin)
- **Alter:** 41
- **Beschreibung:** Hohe Gestalt, makellose Erscheinung, kaltes Lächeln. Hält Informationen zurück, verkauft Masken an Sammler.
- **Motivation:** Prestige & Geld. Weiß um die „Flüche", aber ignoriert sie.

Werte:

- Str 10, Ges 12, Kon 12, Int 14, Weis 11, Cha 16
- Fertigkeiten: Bluffen +9, Diplomatie +8, Menschenkenntnis +6, Nachforschungen +6
- Talente: Soziale Netze, Eisige Präsenz (Vorteil bei Einschüchtern-Proben gegen Männer)
- TP 20

Gianni, der Gondoliere – Wesen-Kontakt

- **Rolle:** Informant, Bindeglied zur Schattenwelt
- **Alter:** 58
- **Beschreibung:** Zäher Mann, bronzene Haut, tiefe Falten. Gondelt seit Jahrzehnten, hört und sieht alles. In Wahrheit ein Wesen: *Anubis-Wesen*, riecht Geheimnisse wie andere Hunde Blut.
- **Motivation:** Bellandi loyal, weil dieser ihn nie verraten hat.

Werte:

- Str 12, Ges 14, Kon 14, Int 11, Weis 15, Cha 10
- Fertigkeiten: Wahrnehmung +9, Spurenlesen +7, Nachforschungen +5
- Fähigkeiten (als Wesen): „Geruch der Wahrheit" (Menschenkenntnis +5, Vorteil bei Lügenentdeckung), Dunkelsicht 18 m
- TP 24

Besessener Maskenträger – Hauptkonfliktgegner

- **Rolle:** Träger der Maske, Marionette des alten Artefakts
- **Alter:** variabel (kann z. B. ein junger Kunststudent oder ein korrupter Sammler sein)
- **Beschreibung:** Normaler Mensch, doch das Gesicht unter der Maske wirkt entleert, die Bewegungen unnatürlich fließend.
- **Motivation:** Durch Maske kontrolliert, kämpft zwischen eigenem Willen und fremdem Zwang.

Werte:

- Str 14, Ges 13, Kon 14, Int 10, Weis 8, Cha 9
- Fertigkeiten: Athletik +6, Einschüchtern +5, Nahkampf +7
- Besondere Eigenschaften:
  - **Maske der Flut**: Träger erleidet −2 auf alle Willenswürfe.
  - Immun gegen Furcht & Bezauberung.
  - TP 30
- Kampf: Dolch (1W6), oder bloße Hände.

Conte Lorenzo Valieri – Maskensammler

- **Rolle:** Adeliger Kunstsammler, Verbinder zu alten Maskenritualen
- **Alter:** 67
- **Beschreibung:** Reicher Venezianer, lebt in einem halb verfallenen Palazzo, voller Masken an den Wänden. Spricht leise, fast flüsternd.
- **Motivation:** Sucht nach der „vollständigen Maske“, um seine Jugend zurückzubekommen.
- **Optionaler Gegenspieler oder Auftraggeber.**

Werte:

- Str 8, Ges 10, Kon 11, Int 14, Weis 12, Cha 15
- Fertigkeiten: Diplomatie +7, Bluffen +7, Wissen (Geschichte) +6, Okkultes Wissen +5
- Talente: Reichtum, Adeliger Status
- TP 16

Nebenfiguren (Stimmung & Fährtenleger)

- **Sergente L. Tadini** – Polizist, schreibt nüchterne Protokolle, glaubt nicht an Übernatürliches (Str 12, Int 11, TP 20).
- **Anna Moro** – Schwester der Toten, verzweifelt, glaubt fest an einen „Fluch“ (Cha 13, Weis 12, TP 14).
- **Maskierte Tänzerin** – mysteriöse Gestalt auf dem Ball, redet in Rätseln, verschwindet spurlos (kann reiner roter Hering sein).

🎭 Spielleiterkapitel

Überblick

„Acqua Alta“ ist ein Szenario für **einen Spieler (Comisario Lorenzo Bellandi)** und dessen Sidekick **Marco Viani**. Es spielt während einer Hochwasserphase in Venedig, in der alte Masken aus der Zeit des Karnevals ihre Schatten zurückwerfen.

Der Fall ist ein **Mystery-Krimi** mit okkulter Schlagseite. Ziel ist es, den Ursprung der Masken zu ergründen und den „besessenen Maskenträger“ unschädlich zu machen – entweder durch Überzeugung oder Zerstörung der Maske.

🎩 Dramaturgie

Die Geschichte gliedert sich in fünf Hauptkapitel:

1. **Der Fund im Wasser** – Opfer wird entdeckt, erster Hinweis auf Masken.
2. **Schatten der Kunstwelt** – Kunstszene, Restauratoren, Galerien.
3. **Acqua Alta** – steigendes Wasser als Bedrohung und Kulisse.
4. **Der Maskenball** – Identitäten verschwimmen, Maskenfragment kehrt zurück.
5. **Finale im Arsenal** – Maskendepot, Konfrontation mit dem Besessenen.

Zwischen den Kapiteln darfst du die Überflutung immer stärker werden lassen – sie ist wie eine zusätzliche „Uhr“, die Druck aufbaut.

⚖️ Leitmotive & Stimmung

- **Wasser**: ständig präsent, bedrohlich, symbolisch für Vergänglichkeit und Geheimnisse.
- **Masken**: Identität, Täuschung, alte Magie.
- **Stimmen**: die Masken „flüstern“ – dies sollte wiederholt atmosphärisch eingesetzt werden.

Stil: **Noir-Mystery im venezianischen Winter** – feucht, kalt, dunkel.

🎲 Mechaniken & Regelhinweise

- **Acqua Alta-Effekt:** Mit jeder Szene, die weiter ins Abenteuer führt, erschwerst du Bewegungsproben:
  - Kapitel 1–2: kaum Einschränkung.
  - Kapitel 3: *Akrobatik/Bewegung SG 12* bei jeder Fortbewegung auf Stegen.
  - Kapitel 4: *Wahrnehmung & Nachforschungen +2 SG* (Verwirrung durch Wasser & Masken).
  - Kapitel 5: *Rettungswurf SG 14* gegen Sturz ins Wasser bei Kämpfen.

- **Maskenflüstern:** Wenn ein NSC oder SC lange in der Nähe eines Fragments ist, verlange einen *Willenswurf SG 16*: bei Misslingen hört er Stimmen. Wiederholte Misslungen → leichte Paranoia (−1 auf Menschenkenntnis).
- **Besessener Maskenträger:** kämpft mit übermenschlicher Ausdauer, ist aber nicht unbesiegbar. Wichtig: kein „klassischer Endgegner", sondern Opfer der Maske. Lösung durch Diplomatie ist ausdrücklich möglich (*SG 22*).

🎭 NSC-Einsatz

- **Elena Moro (Opfer):** über Handouts einführen, keine direkte Begegnung.
- **Professor Rinaldi:** wichtiger Hinweisgeber, kann aber auch falsche Fährten legen (überängstlich).
- **Bianca Moretto:** Gegenspielerin in menschlicher Gestalt – intrigant, keine Wesen. Hält Informationen zurück, kann SC behindern.
- **Gianni (Gondoliere-Wesen):** loyaler Informant, liefert okkulte Deutungen. Kann Bellandi aus brenzligen Situationen ziehen.
- **Conte Valieri:** optional – wenn du einen zusätzlichen menschlichen Drahtzieher brauchst.
- **Maskenträger:** Endkonflikt.

🧩 Hinweise & Spuren

Kapitel 1 – Der Fund

- Maske mit Inschrift „Resurgit".
- Abwehrspuren an Händen.
- Gondoliere Gianni am Fundort (Wesenhinweis).

Kapitel 2 – Kunstwelt

- Tagebuchseite von Elena → Masken sind „Türen".
- Bianca Moretto → lügt, verkauft Masken weiter.
- Rinaldi → erwähnt Depot im Arsenal.

Kapitel 3 – Hochwasser

- Stadt im Chaos. Erschwere Nachforschungen.
- Optionale Begegnung: alter Mann erzählt von „Maschera dell'Acqua" (Legende).

Kapitel 4 – Maskenball

- Einladung verweist auf Wahrheit unter dem Wasser.
- Maskenträger erscheint.
- Erste Chance auf Konfrontation (noch nicht Finale).

Kapitel 5 – Arsenal

- Hunderte Masken, manche „lebendig".
- Finale Konfrontation.

- Entscheidung: Maske zerstören oder Träger retten.

🎲 Mögliche Enden

1. **Maske zerstört:** Artefakt vernichtet, Träger überlebt mit Trauma.
2. **Träger befreit:** Maske fällt in Wasser, „stirbt“. Träger lebt, schwört aber Rache oder Schuldgefühle.
3. **Maske behält Macht:** SC scheitern, Maske entkommt mit neuem Wirt → Cliffhanger für Folgefall.

🧠 Spielleiterhinweise

- **Atmosphäre > Action:** Der Fall lebt von Nebel, Wasser, Stimmen. Nutze Geräusche, Spiegelungen, Maskenbeschreibungen.
- **Einzelspieler-Fokus:** Lass Viani aktiv unterstützen (Hinweise, Kommentare, körperliche Hilfe).
- **Wesen-Bezug subtil:** Nur Gianni als Wesen offen zeigen – alles andere kann auch „psychologisch“ erklärt werden.
- **Handouts bewusst streuen:** Sie sind die Bausteine, um die Wahrheit zu erkennen.

🎭 Beispielhafte Szene-Einwürfe

- „Die Maske im Beweisbeutel scheint sich kurz zu bewegen – war das Licht oder etwas anderes?“
- „Der Steg schwankt, Touristen drängen, plötzlich bist du fast im Wasser – Viani greift nach deinem Arm.“
- „Bianca lächelt – aber ihre Augen sehen dich an, als würde sie jede Schwäche auskosten.“
- „Im Arsenal ist es still – bis du das Tropfen hörst. Tropfen. Tropfen. Dann eine Stimme: ‚Setz mich auf.‘“

🎲 Zusatztabelle – Szenen & Spuren bei *Acqua Alta*

Würfle 1W10, wenn du die Ermittlungen anreichern möchtest:

1. **Die schwimmende Maske**
   Ein halbes Maskenfragment treibt im Wasser, genau neben der Gondel.

- *Wahrnehmung SG 14*: Die Linien darauf wirken wie Adern, die pulsieren.

2. **Der verstummte Laden**
   Eine kleine Buchhandlung im Cannaregio steht halb unter Wasser. Der Besitzer winkt hastig ab, als Bellandi eintritt – „Heute geschlossen!“

- *Menschenkenntnis SG 15*: Er weiß etwas über Elena Moro, will aber nicht reden.

3. **Flüstern aus der Gasse**
   Im Vorbeigehen hört Bellandi seinen eigenen Namen, ganz leise, aus einer dunklen Seitenstraße. Niemand ist dort.

- *Willenswurf SG 13*: Ignorieren gelingt, sonst −1 auf die nächste Wahrnehmungsprobe.

4. **Die ertrunkene Ratte**
   Eine tote Ratte treibt im Wasser, auf ihrem Rücken klebt ein kleines Maskenstück.

- *Nachforschungen SG 15*: Es stammt von derselben Werkstatt wie Elenas Maske.

5. **Fischerlegende**
   Ein alter Fischer erzählt, dass es „Masken gibt, die nie im Karneval getragen wurden – weil sie zu lange ins Wasser blickten".

- Reiner Stimmungshappen oder Hinweis auf alte Rituale.

6. **Die Gondel ohne Gondoliere**
   Eine schwarze Gondel treibt lautlos vorbei. Niemand sitzt darin.

- *Wahrnehmung SG 16*: Auf der Sitzbank: ein dunkler Wasserfleck, wie eine Silhouette.

7. **Das überflutete Archiv**
   Ein städtisches Archiv ist unzugänglich, Wasser dringt durch die Türen. Ein Ordner treibt heraus.

- Darin: Ein Verzeichnis alter Maskenverkäufe, mit Valieris Namen am Rand.

8. **Der verlorene Handschuh**
   Am Rialto liegt ein einzelner Damenhandschuh im Wasser. In ihm steckt ein kleiner Zettel.

- „Resurgit" – in derselben Schrift wie auf Elenas Maske.

9. **Die verzerrte Spiegelung**
   Bellandi sieht sein eigenes Spiegelbild im Wasser – doch es trägt eine Maske.

- *Willenswurf SG 14*: Ansonsten −1 auf Initiative für die nächste Szene.

10. **Lied der Kinder**
    Eine Gruppe Kinder singt auf der Piazza ein Karnevalslied. Eine Strophe handelt von einer Maske, die „den Atem stiehlt".

- Okkultes Wissen SG 15: Diese Strophe ist in keiner bekannten Fassung überliefert.

Commissario Belandi: Blut auf Schwarzem Stein

Ton & Themen

Spiegelungen im Wasser, Schuld und Ausbeutung, Kunst als Gefäß des Unheimlichen. Übernatürlich: **Shetani** (Mashetani) aus Ostafrika — Formwandler, Schattenflüsterer, gebunden an Holz und schwarze Steine.

Aufhänger & Prämisse

Vorlesetext:

Regen fällt wie Bleistifte in den Canal. Auf der Holzbrücke zur Corte del Forno stehen zwei Polizisten reglos, als hätte der Regen sie in Gips gegossen. Unter einem flatternden Planenrest liegt ein Mann, die Hände zu Fäusten erstarrt. Neben seinem Kopf: ein schwarzer Stein, faustgroß, poliert, als hätte ihn das Meer jahrhundertelang gekaut. In den Rillen zeichnen sich Gesichter ab, verschoben wie in einem zitternden Spiegel.

*Die Polizisten treten beiseite, als **comisario Lorenzo Bellandi** unter der Plane kniet. Hinter ihm hält **ispetore Marco Viano** das Notizbuch gegen den Regen. Der Stein fühlt sich warm an.*

Prämisse: Eine Kette rätselhafter Todesfälle unter Migranten. An allen Tatorten: **schwarze Steine** mit grotesken Fratzen (Makonde-Anmutung). Spuren führen zu einer verschuldeten Galeristin, einem jungen Schnitzer aus Daressalam und zu flackernden **Shetani** — mit dem Kernantagonisten, einem **Chamagu** (Formwandler), der in den Spiegeln der Lagune Gesichter leiht.

Figuren

- **Dottoressa Giulia Raspadori** – Gerichtsmedizin; nüchterne Genauigkeit, leiser Aberglaube.
- **Elisa Formigari** – Galeristin; charmant, verschuldet, verleugnet den Schrecken in ihren Kisten.
- **Abasi Juma** – Schnitzer; begabt, gehetzt, „Gefäßbereiter“ wider Willen.
- **Nuru „Mwalimu“ Mbele** – Ältester der Community; kennt Schutzverse, sucht Ausgleich statt Rache.
- **Ibrahim Kweka** – Schlepper/Hehler; hart, aber abergläubisch und rasch in Panik.
- **Chamagu-Shetani** – Formwandler, spöttisches Spiegelwesen; Hauptantagonist.
- **Shuluwele-Schatten** – sammelnde Vorboten; flackernde, wispernde Präsenz.

Szenenstruktur

Szene 1 – Die Corte im Regen

- **Fundort:** Straße im Cannaregio.
- **Spuren:** Schwarzer Stein, Blutung im Auge, keine äußere Gewalt.
- **Probe:** *Ermittlungen SG 15* → Opfer starb durch Herzstillstand – als ob Angst selbst tötete.
- **Hinweis:** Makonde-ähnliche Gravur auf dem Stein.

Szene 2 – Im Schatten der Galerie

- **Ort:** Galerie Formigari in Dorsoduro.
- **Vorlesetext:**

  Holzschnitzereien stapeln sich im Halbdunkel. Gesichter mit nur einem Auge, Leiber verdreht wie Knoten im Holz. Manche wirken lebendig, als würden sie gleich ihren Kopf drehen.

- **Konflikt:** Elisa leugnet, zu wissen, dass die Stücke „benutzt" sind. Doch Abasi Juma, der Schnitzer, zeigt Zeichen von Besessenheit.
- **Probe:** *Okkultes Wissen SG 18* → Shetani erkennen: Mashetani leben in solchen Gefäßen.

Szene 3 – Stimmen im Campo Santa Marta

- **Zeugenaussagen:** Ein alter Mann (Nuru Mbele) spricht von „Chamagu", die sich die Gestalt anderer nehmen.
- **Handout:** Ein beschriebener Zettel mit einem arabischen Vers, Schutz gegen Shetani.
- **Probe:** *Empathie SG 14* → Nuru ist aufrichtig, er will die Gemeinde schützen.

Szene 4 – Der Angriff im Nebel

- **Ort:** Lagerhalle am Hafen.
- **Vorlesetext:**

  Nebel kriecht durch das Tor. Schatten lösen sich vom Holz – doch einer bleibt, ein Mann, der im nächsten Augenblick eure Gesichter spiegelt. Ein verzerrtes Lächeln schiebt sich über sein Antlitz.

- **Konflikt:** Der Chamagu tritt hervor. Kampf oder Ritual.
- **Mechanik:** Chamagu kann Gestalt der SCs annehmen, SG 16 *Wahrnehmung*, um das Original zu erkennen.

Szene 5 – Finale Konfrontation

- **Ort:** Auf einem Boot im Canal Grande, nächtlich, Wellen peitschen.
- **Vorlesetext:**

  Auf den nassen Planken kauert das Ding. Sein Körper ist menschlich und doch nicht. Augen wie tiefe Wasserlöcher. Es spiegelt dich, Commissario, als wärest du selbst der Fremde.

- **Optionen:**
  - **Exorzismus** mit Nuru Mbele (SG 20 Okkultes Wissen, mit Hilfe erleichtert).
  - **Gewaltsame Lösung** (Kampf, Wesenwerte nötig).
  - **Symbolische Bannung:** Stein zerbrechen → Shetani entweicht in ein Kreischen.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (La Nuova di Venezia)

Blutiger Fund in Cannaregio
In der Corte del Forno wurde am frühen Morgen die Leiche eines Mannes, mutmaßlich senegalesischer Herkunft, aufgefunden. Hinweise auf äußerliche Gewalt fehlen. Neben dem Körper lag ein schwarzpolierter Stein mit eingeritzter Fratze. Die Polizei ermittelt und bittet um Hinweise.

Handout 2 – Zettel mit Schutzvers (arab. Text, fleckig)

بسم الله الرحمن الرحيم
„Wie die Flamme das Insekt verzehrt, so sollen reine Worte den Geist bannen.
Kein Schatten tritt ein, wo das Licht der Wahrheit ruht."
Randnotiz in Bleistift: *„Erst sprechen, dann brechen — dann ist der Stein leer."*

Handout 3 – Polizeibericht (Auszug, intern)

Questura di Venezia – Bericht 47/Cann
Erstaufnahme: *comisario Lorenzo Bellandi* / *ispetore Marco Viano* – 12.03., 06:45 Uhr

- Opfer: m., ca. 30, afrikanische Herkunft; Papiere fehlen.
- Todesart: mutmaßlich Herzstillstand; keine Spuren äußerlicher Gewalt.
- Am Fundort: schwarzer Stein (Ø ~ 8 cm, ~350 g), poliert, Gravur (Gesicht).
- Beweismittel an Gerichtsmedizin übergeben.
  Handschriftliche Anmerkung (Bellandi): „Gegenstand fühlte sich **warm** an."

Handout 4 – Galerienotizen (Formigari, Lederbuch)

Lieferung aus Daressalam: 18 Figuren, 6 Steine.
Motive: einäugig, verdrehte Körper, Fratzen. Käufer „Sammler aus Padua" – Preis unter

Wert.
Randnotiz (halb durchgestrichen): *„Abasi sagt, sie sind nicht leer. Nachts Schritte im Lager.“*

NSCs

Dottoressa Giulia Raspadori (Gerichtsmedizinerin)

- **Attr.:** Str 8(-1), Ges 10(+0), Kon 10(+0), Int 16(+3), Wei 13(+1), Cha 12(+1)
- **HP/RK:** 14 / 10 (Kittel)
- **Fert.:** Medizin +8, Ermittlungen +6, Wissen(Bio) +6, Diplomatie +3
- **Angriff:** Skalpell 1W3 (Nahkampf -1)
- **Besond.:** *Obduktion* (Probe Medizin SG 15) liefert präzise Todeshinweise; bei Erfolg erhalten SC +2 auf die nächste Ermittlungen-Probe zum selben Opfer.

Elisa Formigari (Galeristin)

- **Attr.:** Str 9(-1), Ges 11(+0), Kon 10(+0), Int 12(+1), Wei 11(+0), Cha 15(+2)
- **HP/RK:** 12 / 11
- **Fert.:** Bluffen +6, Überreden +7, Wissen(Kunst) +5, Menschenkenntnis +3
- **Angriff:** Brieföffner 1W4-1
- **Besond.:** *Nervenzusammenbruch*: Nach gelungener Überreden-Probe SG 15 gesteht sie Abasis Warnung; SC erhalten den Wegpunkt „Lagerhalle am Hafen“.

Abasi Juma (Schnitzer)

- **Attr.:** Str 10(+0), Ges 14(+2), Kon 11(+0), Int 12(+1), Wei 9(-1), Cha 10(+0)
- **HP/RK:** 16 / 12
- **Fert.:** Handwerk(Schnitzen) +8, Wahrnehmung +4, Wissen(Volkskunde) +3
- **Angriff:** Meißel 1W4 (Nahkampf +0)
- **Besond.:** *Gesicht im Holz*: Beim Schnitzen (in Szene) Willenswurf SG 15 für alle in 6 m; Misslingt → 1 Runde Benommenheit (nur Handlungsverlust, kein Sturz).

Nuru „Mwalimu“ Mbele (Ältester)

- **Attr.:** Str 8(-1), Ges 9(-1), Kon 10(+0), Int 13(+1), Wei 16(+3), Cha 12(+1)
- **HP/RK:** 12 / 9
- **Fert.:** Okkultes Wissen +7, Diplomatie +5, Religion +5, Empathie +6
- **Angriff:** Stock 1W6-1
- **Besond.:** *Rezitation*: Während er den Vers spricht (3 volle Aktionen), erhöht sich der SG aller Shetani-Angriffe um **+2**; hält 1W4 Runden nach Ende an.

Ibrahim Kweka (Schlepper/Hehler)

- **Attr.:** Str 14(+2), Ges 12(+1), Kon 12(+1), Int 10(+0), Wei 9(-1), Cha 11(+0)
- **HP/RK:** 20 / 13 (Lederjacke)
- **Fert.:** Einschüchtern +6, Straßenwissen +5, Überleben(Stadt) +4, Heimlichkeit +3
- **Angriff:** Messer 1W6+2 (Nahkampf +4)
- **Besond.:** *Aberglaube*: Hört er den Schutzvers laut, verliert er die Nerven; ergreift sofort die Flucht (keine Probe).

Chamagu-Shetani (Formwandler, Hauptantagonist)

- **Attr.:** Str 13(+1), Ges 16(+3), Kon 12(+1), Int 11(+0), Wei 12(+1), Cha 14(+2)
- **HP/RK:** 22 / 15 (unnatürliches Ausweichen)
- **Fert.:** Heimlichkeit +7, Täuschen +6, Einschüchtern +5
- **Angriffe:** Klauen 1W6+1 (Nahkampf +4); **Seelenblick** (Aktion): Ziel Willenswurf SG 15 → bei Misslingen 1W4 geistiger Schaden & Nachteil auf nächste Verteidigungsprobe gegen Chamagu.
- **Fähigk.:** *Gestalt übernehmen* (Aussehen & Stimme eines gesehenen Humanoiden für 1W3 Runden; keine Werteübernahme); *Schattenflimmern* (in Nebel/Dunkelheit Vorteil auf Heimlichkeit).
- **Schwäche:** *Gesegnete Worte & zerbrochener Stein* — während des Schutzverses erhalten alle gegen den Chamagu gerichteten Proben +1; wird der gebundene Stein zerschlagen (Stärke SG 14), verliert der Chamagu 1W6 HP und kann sich 1 Runde nicht tarnen.

Shuluwele-Schatten (Vorboten)

- **Attr.:** Str 6(-2), Ges 12(+1), Kon 8(-1), Int 6(-2), Wei 8(-1), Cha 8(-1)
- **HP/RK:** 10 / 12
- **Fähigk.:** *Flackerndes Wispern* — alle in 6 m Willenswurf SG 12; Misslingt → 1 Runde Benommenheit.
- **Rolle:** Atmosphäre & Druckaufbau; sie weichen dem Vers, zerstreuen sich im Nebel.

Spielleiter-Tipps zum Einsatz der NSCs

- **Bellandi/Vianesi:** Balance zwischen ernstem Ermittler und humorvoller Bodenhaftung.
- **Formigari & Abasi:** Grauzone – Täter oder Opfer? Spieler sollen zweifeln.
- **Nuru:** Schlüssel zur Lösung ohne Blutvergießen.
- **Chamagu:** Bedrohung im Spiegel, psychologisch stärker als im Kampf.
- **Shuluwele:** Unheimliche Stimmungsträger, keine echten Kämpfer.

Spielleiter-Kapitel

Leitmotive & Regelhaken

- **Wasser/Spiegelung:** Blick ins Wasser → optional Wahrnehmung SG 12; bei Erfolg bemerkt ein SC kurz „sein“ Gesicht im falschen Winkel (rein erzählerisch).
- **Schwarze Steine:** Berührung → Willenswurf SG 12; Misslingt → Beklemmung (–2 auf die **nächste** Probe).
- **Nebel:** In Nebel/Gassen sind Wahrnehmungs-Proben um **+2 SG** erschwert.

Szenenfahrplan

Szene 1 – Tatort Cannaregio

- Ermittlungen SG 15: Todesart ohne äußerliche Gewalt; Herzstillstand wahrscheinlich.
- Okkultes Wissen SG 18: Gravur → Shetani/ Makonde-Stil; Hinweis „Gefäß".
- Fund: Handout 1 & 3 (Bericht-Auszug).

Szene 2 – Galerie Formigari (Dorsoduro)

- Überreden SG 15 (oder Druck via Einschüchtern SG 14): Elisa gesteht Abasis Warnung.
- Suchen SG 14: Kistenliste → Lieferung „18 Figuren/6 Steine" (Handout 4).
- Atmosphäre: Gesichter im Halbdunkel „rücken" (reines Framing).

Szene 3 – Begegnung mit Nuru „Mwalimu"

- Empathie SG 14: Nuru ist ehrlich; bietet Rezitation an.
- Religion oder Okkultes Wissen SG 15: Sinn des Verses; Timing für Ritual.
- Übergabe: Handout 2 (Vers).

Zwischenspiel – Vorboten am Hafen (Shuluwele)

- Wahrnehmung SG 14, dann **Begegnung**: 1W4 Shuluwele.
- Effekt: Willenswurf SG 12 → 1 Runde Benommenheit; der Vers vertreibt sie sofort.
- Hinweis: „Das Große kommt noch" (Flüstern, atmosphärisch).

Finale – Chamagu auf dem Canal Grande (Nacht, leichter Wellengang)

- Auftakt: Das Wesen nimmt **Bellandis** Gesicht an (Spiegelung über Bord).
- Erkennen (Wahrnehmung) SG 16: Der falsche Bellandi wirft keinen korrekten Reflex im Wasser.
- **Option A – Ritual**: Nuru rezitiert (3 Runden, ununterbrochen). Okkultes Wissen SG 20 (unter Mithilfe +2). Bei Erfolg: Chamagu gebannt; schwarzer Stein kühlt schlagartig ab.
- **Option B – Steinbruch**: Stärke SG 14 (Aktion) → Stein zerspringt, Chamagu verliert 1W6 HP, 1 Runde **kein** Tarnen.
- **Option C – Kampf**: Werte siehe NSC; Nebel/Nacht begünstigen ihn (Heimlichkeit-Vorteil).

Begegnungstabelle (Zwischenszenen, wenn Tempo moduliert werden soll)

W6	Begegnung	Effekt
1	Schwarzer Stein im Rinnstein	Willenswurf SG 12 → Beklemmung (–2 auf nächste Probe)
2	Alte Frau murmelt Verse	Hinweis auf Handout 2
3	Schatten huscht an Mauer	+2 SG auf nächste Wahrnehmungsprobe
4	Schnitzerei kippt im Schaufenster	Willenswurf SG 10 → 1 Runde Benommenheit

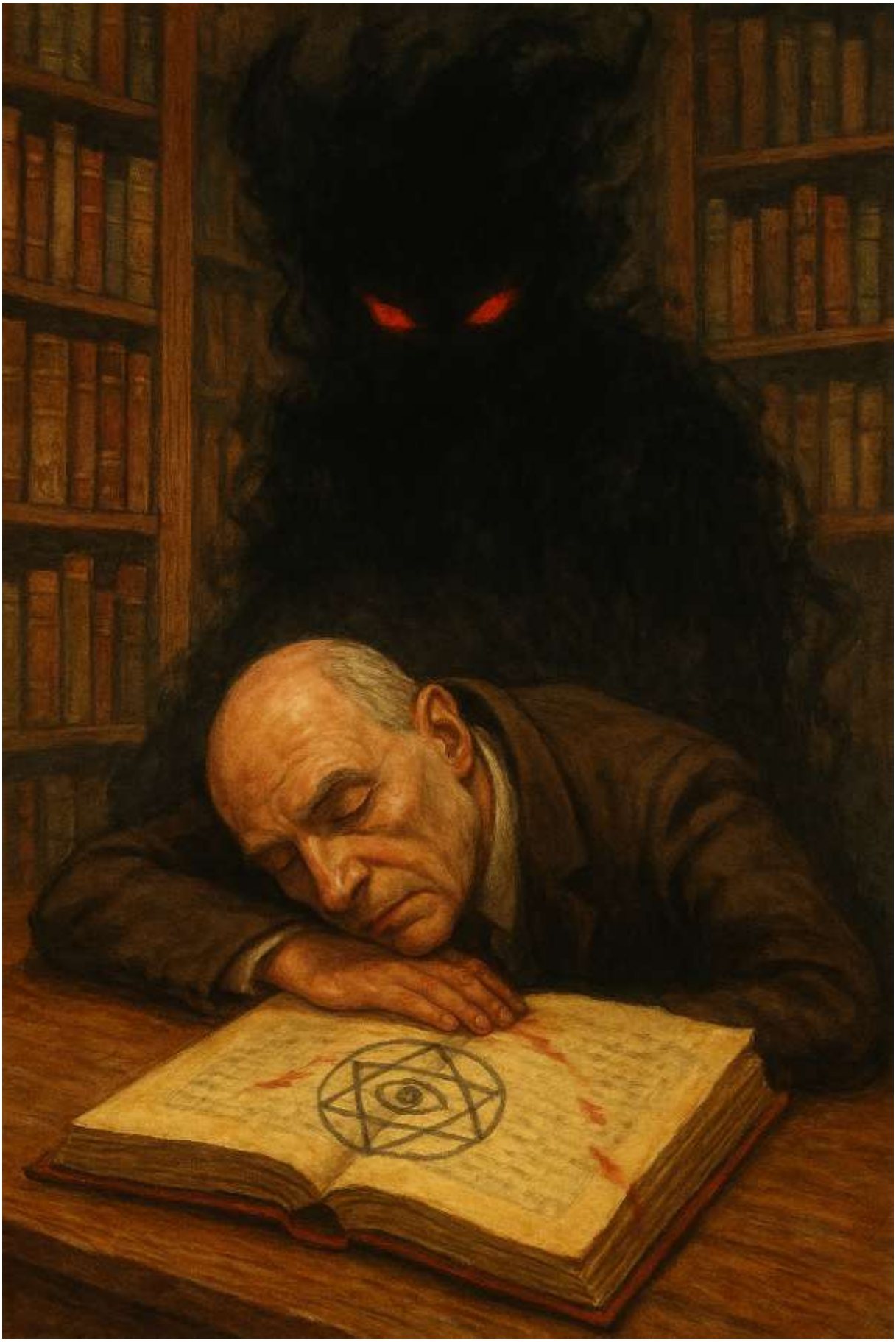
W6	Begegnung	Effekt
5	Stimme ruft den Namen eines SC	Willenswurf SG 14 → 1 Runde Panik (nur Fluchtbewegung)
6	Fischer: „Augen im Wasser“	reine Atmosphäre

Abschließende Epilog-Ideen (optional, je nach Ausgang)

- **Gebannt:** Die Lagune ist still; im Stein bleibt nur Kälte. Bellandi nimmt den Kiesel in eine Tüte — Beweisstück, das keiner Jury erklärt werden kann.
- **Geflohen:** Ein Riss im Stein; irgendwo lacht es am anderen Ufer. Viano klappt das Notizbuch zu. „Wir haben es nur erschreckt.“
- **Erschlagen:** Blut wäscht vom Deck; das Wasser trägt Spiegel davon. Venedig atmet aus — für diese Nacht.

Kurzer Regelleitfaden (Grimm d20)

- **Proben**: *Attribut+Fertigkeit* vs. **SG**; erzähle Misserfolge als Vorboten (Benommenheit/Panik nur kurz).
- **Geistiger Schaden**: Seelenblick & Wispern verursachen *geistigen* Schaden/Effekte; heilen mit Ruhe, Zuspruch, Licht.
- **Moral**: Abasi ist Täter **und** Opfer. Gib den SC Raum, Gnade zu üben — oder Ketten zu schließen.



📖 *Commissario Bellandi: Tod zwischen den Zeilen*

Szenen

Kapitel 1 – Einleitung

Die Lagune liegt unter schwerem Himmel. Regen rinnt über die Fassaden, das Wasser im Canal Grande ist trüb und unruhig.
In der Biblioteca Nazionale Marciana wird eine Leiche gefunden – nicht in den Schatten der Gassen, nicht im Dunst der Nebel, sondern zwischen uralten Handschriften und Folianten.

Die Spielerfiguren – Comisario Bellandi und sein treuer Ispetore Viano – werden gerufen. Ein Toter in der Lesesaal-Abteilung, ein Historiker, der an einer kritischen Edition alter venezianischer Chroniken gearbeitet hatte. Neben ihm: eine zerfetzte Seite aus einem Manuskript, auf der ein okkultes Siegel gezeichnet ist.

Die ersten Fragen: War es Mord? Oder mehr?

Kapitel 2 – Spuren im Staub der Bibliothek

- **Tatortuntersuchung**
  - Fertigkeit *Spurenlesen (SG 15)*: Reste von fremden Schuhabdrücken im Staub der Regale.
  - Fertigkeit *Okkultes Wissen (SG 18)*: Das Siegel auf der Seite verweist auf einen „Shetani“, ein urafrikanisches Wesen, das mit Stimmen der Toten spricht.
- Zeugenaussage: Eine Bibliothekarin sah einen „Schatten, der nicht zu den Regalen gehörte“.

Kapitel 3 – Die Fährte der Worte

Die Spur führt in die dunklen Ecken Venedigs: Antiquariate, verfallene Klöster, die geheimen Keller des Ghettos.
Die Ermittler erfahren: Der Tote forschte nach **verlorenen Texten**, die in Kolonialzeiten aus Ostafrika nach Venedig gebracht wurden. Sie bergen ein Ritual, mit dem Shetani in die Welt gerufen werden können.

Szene – Befragung im Antiquariat:

- Fertigkeit *Motiv erkennen (SG 16)*: Der Händler verschweigt etwas.
- Probe *Überreden oder Einschüchtern*: Er verrät, dass ein dunkler Sammler (NSC: Dottor Amadi, Halb-Wesen) alte Manuskripte aufkauft.

Kapitel 4 – Der Shetani erwacht

Eine nächtliche Beobachtung in einem verlassenen Kloster. Kerzen, Gesänge, eine kleine Gruppe von Kultisten.
Sie wollen die **Stimme der Toten** erheben.
Die Spieler müssen eingreifen, doch das Ritual ist bereits halb vollendet: Ein Shetani manifestiert sich als schwarzer Schatten mit glühenden Augen, unförmig und wandelbar.

Kampfregeln:

- Wesenprofil Shetani (siehe NSC-Kapitel).
- Besondere Fähigkeit: *Flüstern der Toten* – Willenswurf SG 17 oder 1W4 Wahnsinnspunkte.

Kapitel 5 – Finale Entscheidung

Die Ermittler stehen zwischen den Regalen, der Schatten windet sich zwischen uralten Büchern.
Optionen:

- Das Siegel mit geweihtem Wasser zerstören (Probe *Okkultes Wissen SG 18*).
- Den Kultistenführer entlarven und brechen (Sozialer Konflikt, *Überreden SG 20*).
- Den Shetani im Kampf bannen – riskant und tödlich.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (La Nuova Venezia, 3. März 20XX)

„Rätselhafter Tod in der Biblioteca Nazionale Marciana“

Ein renommierter Historiker, der in den letzten Monaten an einer Edition venezianischer Chroniken gearbeitet hatte, wurde gestern Abend tot zwischen den Regalen der ehrwürdigen Bibliothek aufgefunden.

Offiziellen Angaben zufolge gibt es keine Anzeichen von Gewalt, doch Zeugen berichten von „einem Schatten“, der kurz vor dem Fund des Leichnams durch den Lesesaal geglitten sein soll.

Der Name des Verstorbenen wird vorerst zurückgehalten.

Am unteren Rand des Ausschnitts ist mit Bleistift notiert:
„*Schatten – nicht das erste Mal. Frag Lucia.*“

Handout 2 – Fragment aus einem Manuskript

Zerfetzte Seite, vergilbt, am Rand Spuren von Tinte und Blut.

„… und so ward der Shetani gerufen, durch Zeichen im Staub und Opfer von Atem.
Er nimmt keine Gestalt, doch er trägt die Stimmen der Toten.
Nur Salz und Feuer vermögen ihn zu brechen,
doch wer sein Wort hört, trägt Wahnsinn in sich.“

Am unteren Rand ist ein krudes Siegel in schwarzer Tinte gezeichnet: ein Kreis, darin ein Auge, das von Linien umschlungen wird.

Handout 3 – Tagebuchseite des Historikers (Fundstück in seiner Aktentasche)

Die Seite ist in hastiger Handschrift verfasst, teils verwischt durch Feuchtigkeit.

„Lucia hat Recht – die Chroniken sind keine bloße Geschichtsschreibung.
Zwischen den Zeilen verbergen sich Beschwörungen, Worte, die nicht von Mönchen stammen, sondern von jenen, die man von Süden her verschleppte.
Ich habe den Namen gehört. Ein Shetani.
Heute Abend werde ich das Zeichen prüfen.
Wenn mir etwas geschieht: sucht nach Amadi.
Seine Hände sind zu sauber für die Bücher, die er berührt.“

Handout 4 – Briefumschlag ohne Absender

Gefunden in der Wohnung des Toten, zwischen Rechnungen und wissenschaftlicher Korrespondenz.

„Comisario,
Ihr Forscher ist nicht der erste, der den Stimmen lauschte.
Was in Afrika begann, wurde nach Venedig gebracht, als Beute und Fluch.
Ein Shetani vergisst nicht.
Lassen Sie die Bücher ruhen, sonst erwachen sie.“

Die Schrift ist sauber, fast kalligraphisch. Auf der Rückseite des Umschlags klebt ein getrocknetes Stück rotes Wachs, als hätte hier ein Siegel gelegen.

Handout 5 – Notizzettel (Fund in Amadis Antiquariat)

Auf dünnem, gefaltetem Papier, zwischen zwei Bänden versteckt.

„Biblioteca – Codex 1427 – nicht öffentlich.
Stimmen in den Mauern.
Sie kommen, wenn der Regen fällt.“

Am unteren Rand ist eine kleine Zeichnung: ein schwarzer Kreis, aus dem Strahlen in alle Richtungen laufen – wie eine Sonne ohne Licht.

🎭 NSCs

Dottor Amadi – Sammler alter Texte

- Mensch, aber durch Shetani-Magie berührt.
- Grimm D20-Werte:
  - St 10, Ge 12, Ko 11, In 15, We 14, Ch 13
  - Fertigkeiten: Okkultes Wissen +8, Täuschung +6, Überreden +5
  - Ausrüstung: Sammlung okkulter Manuskripte, Dolch

Lucia Ferrero – Bibliothekarin

- Zeugin, verängstigt, aber loyal zu Bellandi.
- Werte: St 9, Ge 11, Ko 10, In 12, We 13, Ch 14
- Fertigkeiten: Beobachten +5, Bibliotheksnutzung +7

Shetani – Afrikanischer Schattengeist

- Typus: Wesen (Geist, Okkult)
- St 14, Ge 16, Ko –, In 11, We 15, Ch 9
- Angriffe: Schattenhand (1W8), Flüstern der Toten (Wahnsinnseffekt)
- Resistenzen: Immun gegen normale Waffen, verwundbar durch geweihtes Wasser, Salz und Feuer
- Fähigkeiten: Unsichtbar im Dunkeln, kann Stimmen von Toten nachahmen

Spielleiter-Kapitel

🎶 Ton & Atmosphäre

Dieser Fall ist **leise, bedrückend, literarisch**. Bücher, Pergament, alte Schriftzeichen – alles wirkt wie ein Echo aus ferner Zeit. Wichtig: Die Welt des Wissens ist hier **nicht neutral**, sondern durchzogen von kolonialen Schatten. Die Spieler sollen spüren, dass Venedig auf uralten Lasten ruht.

🏛 Struktur des Falls

Akt I – Die Bibliothek

1. **Tatortuntersuchung**
   - Ort: Biblioteca Nazionale Marciana, Lesesaal.
   - Funde: Leichnam des Historikers, Manuskriptfragment (Handout 2).
   - Proben:
     - *Spurenlesen (SG 15)* → Fußabdrücke im Staub.
     - *Okkultes Wissen (SG 18)* → Bedeutung des Siegels.

- NSC: Lucia Ferrero (Bibliothekarin) – verängstigt, aber wichtige Zeugin.
- Handout: Zeitungsausschnitt (Handout 1).

2. **Befragung von Lucia Ferrero**
   - Hinweis: „Er sprach von Stimmen, die durch die Mauern gingen."
   - Probe: *Überreden (SG 15)* → Sie verrät, dass der Tote über „Codex 1427" sprach.

Akt II – Die Spuren in Venedig

3. **Die Wohnung des Historikers**
   - Szene: Staubige Räume, Bücherstapel, Aktenordner.
   - Fund: Tagebuchseite (Handout 3).
   - Probe: *Diplomatie/Polizeigewalt (SG 16)* → Tasche wird freigegeben.
   - Zusätzlich: Briefumschlag ohne Absender (Handout 4) in der Post.
4. **Antiquariat von Dottor Amadi**
   - Atmosphäre: Enge Regale, Geruch nach altem Leder, gedämpfte Stimmen.
   - NSC: Dottor Amadi (Sammler, halb Wesen).
   - Probe:
     - *Motiv erkennen (SG 16)* → Amadi wirkt zu glatt.
     - *Nachforschungen (SG 18)* → Finden des Notizzettels (Handout 5).
   - Gespräch: Amadi spricht von „Stimmen im Regen" und weicht Fragen aus.

Akt III – Der Kult und das Erwachen

5. **Schatten im Kloster**
   - Ort: Verlassenes Kloster am Rande Venedigs.
   - Szene: Kultisten bereiten Ritual vor, Regen trommelt auf die Dächer.
   - Proben:
     - *Heimlichkeit (SG 15)* → Unbemerktes Beobachten.
     - *Okkultes Wissen (SG 17)* → Verstehen, dass sie einen Shetani rufen.
   - Kampfoption: Spieler können das Ritual unterbrechen, bevor es vollendet wird.
6. **Manifestation des Shetani**
   - Beschreibung: Schwarzer Schatten mit glühenden Augen, ohne feste Form, Stimmen der Toten flüstern.
   - Besondere Mechanik:
     - *Flüstern der Toten*: Willenswurf SG 17 → sonst 1W4 Wahnsinnspunkte.
     - Immun gegen normale Waffen.
     - Verwundbar: Salz, geweihtes Wasser, Feuer.

Akt IV – Finale Entscheidung

7. **Zwischen den Regalen**
   - Ort: Wieder die Biblioteca – doch nachts, während der Regen fällt.
   - Szenenaufbau: Der Shetani sucht nach der unvollständigen Chronik.
   - Spieleroptionen:
     - **Bannen**: Geweihtes Wasser auf das Siegel (Okkultes Wissen SG 18).

        - **Überzeugen**: Den Kultführer zum Widerruf zwingen (Überreden SG 20).
        - **Vernichten**: Kampf – riskant, aber möglich.
    - Konsequenzen:
        - Bann: Geist verschwindet, aber die Stimmen bleiben im Mauerwerk.
        - Überzeugung: Kult zerfällt, Shetani zerreißt den Anführer.
        - Vernichtung: Sieg, aber Wahnsinnsgefahr für die Ermittler.

🎭 NSC-Führung

- **Lucia Ferrero**: Menschlich, verletztlich – sie ist die moralische Stimme.
- **Dottor Amadi**: Undurchsichtig, halb Wesen – er darf weder als zu offensichtlich böse, noch als zu harmlos wirken. Er ist das Bindeglied zwischen Text und Ritual.
- **Kultisten**: Farblos, namenlos, beinahe austauschbar – sie sind nur Träger der alten Schuld.

🪶 Themen & Motive

- **Schuld und Erinnerung**: Venedig lebt von geraubten Stimmen.
- **Wissen als Gefahr**: Bücher sind hier nicht neutral, sondern Tore.
- **Stimmen der Toten**: Der Shetani ist keine bloße Bedrohung, sondern ein Ankläger.

⚖️ Abschlussvarianten

- **Moralisch gereinigt**: Die Ermittler bannen den Shetani – er verschwindet, doch mit dem Bewusstsein, dass Geschichte nicht gelöscht werden kann.
- **Blutig beendet**: Kampf, Kult und Shetani ausgelöscht – aber Bellandi oder Viano tragen die Stimmen im Kopf.
- **Unentschieden**: Der Shetani zieht sich zurück, die Chronik bleibt unvollständig. Später kann er wiederkehren.

📜 Einbindung der Handouts in die Spielerführung

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (La Nuova Venezia)

Fundort: Gleich zu Beginn, wenn die Ermittler den Tatort betreten. Ein junger Polizeioffizier überreicht Bellandi den frisch gedruckten Artikel – eine Mischung aus Klatsch und offiziösem Bericht.
Probe: *Motiv erkennen (SG 14)* → Die Notiz „Frag Lucia“ ist nicht von einem Journalisten, sondern nachträglich mit Bleistift hinzugefügt worden.
Nutzen: Weist die Ermittler auf Lucia Ferrero (Bibliothekarin) als wichtige Zeugin hin.

---

2 – Fragment aus dem Manuskript

Fundort: Direkt neben dem Leichnam des Historikers, am Tatort. Es ist eingerissen, die Tintenflecken sind zum Teil mit Blut vermischt.
Proben:

- *Okkultes Wissen (SG 18)* → Erkennt, dass es sich um ein afrikanisches Ritual handelt.
- *Bibliotheksnutzung (SG 15)* → Entdeckt, dass das Fragment aus einem verbotenen Teil der Bibliothek stammt.
  Nutzen: Gibt den ersten Hinweis auf den Shetani und dessen Schwächen (Salz, Feuer).

Handout 3 – Tagebuchseite des Historikers

Fundort: In der Aktentasche des Toten, die von der Polizei gesichert wird. Bellandi oder Viano können die Herausgabe fordern.
Probe: *Diplomatie oder Einschüchtern (SG 16)*, um die Tasche ausgehändigt zu bekommen.
Nutzen: Führt die Ermittler direkt zu Amadi, dem Antiquar. Außerdem bestätigt es, dass das Ritual bewusst untersucht wurde.

Handout 4 – Briefumschlag ohne Absender

Fundort: In der Wohnung des Historikers. Die Ermittler müssen dort eine Durchsuchung vornehmen.
Proben:

- *Spurenlesen (SG 15)* → Findet den Umschlag zwischen Alltagsbriefen versteckt.
- *Motiv erkennen (SG 17)* → Die saubere Handschrift verrät, dass der Verfasser gebildet und geübt im Schreiben ist – verdächtig ähnlich zu Amadi.
  Nutzen: Gibt atmosphärische Tiefe und macht deutlich, dass jemand die Ermittlungen „warnend" beobachtet.

Handout 5 – Notizzettel (aus Amadis Antiquariat)

Fundort: Versteckt zwischen zwei Bänden in Amadis Laden. Die Ermittler müssen dort gründlich suchen.
Proben:

- *Nachforschungen (SG 18)* → Entdeckt den gefalteten Zettel.
- *Okkultes Wissen (SG 15)* → Erklärt die Zeichnung als Symbol für „dunkle Sonne", ein Zeichen der Shetani.
  Nutzen: Führt die Spieler zum geheimen Manuskript (Codex 1427) und zum Hinweis, dass Regen eine Rolle im Erwachen des Wesens spielt → Finale im Kloster bei Regen.

🎭 Dramaturgische Hinweise für den Spielleiter

- Die Handouts sollten **nicht alle auf einmal** erscheinen, sondern die Spannung Stück für Stück aufbauen.
- Jedes Fundstück verbindet **Bürokratie und Okkultes**: erst wirkt es wie banales Papier, dann zeigt es Abgründe.
- Das **Tempo** kann so gesteuert werden:
  - Handout 1 & 2: Sofortiger Einstieg (Tatort).
  - Handout 3: Erste Ermittlungen.
  - Handout 4: Vertiefung in der Wohnung.
  - Handout 5: Enthüllung vor dem Finale.

🕮 Vorlese-Texte nach Kapiteln

Szene 1 – Tatort in der Biblioteca

Lesesaal, spät am Abend, Regen an den Fenstern

„Das Licht der alten Bibliothekslampen schimmert blass über endlose Reihen lederner Folianten. Der Geruch von Staub und Pergament liegt schwer in der Luft.
Zwischen den Tischen sitzt ein Mann – reglos, den Kopf zur Seite geneigt, die Augen offen. Aufgeschlagen vor ihm liegt ein Manuskript, doch eine Seite ist herausgerissen, zerknittert und blutig.
Eine Bibliothekarin weint leise im Hintergrund. Sie flüstert: *›Da war etwas… ein Schatten, der nicht zu den Regalen gehörte.‹*“

Szene 2 – Gespräch mit Lucia Ferrero

„Lucia presst ein Tuch gegen ihre Tränen, ihre Hände zittern, als sie euch ansieht.
›Er sprach von Stimmen, Signore… Stimmen, die nicht hierhergehören. Er nannte eine Zahl, ein Codex, zwölf-sieben-undzwanzig. Er sagte, dort sei die Wahrheit verborgen.‹
Ihre Stimme bricht, und sie weicht zurück, als ob allein der Gedanke sie erschüttert.“

Szene 3 – Wohnung des Historikers

„Die Räume sind eng, vollgestopft mit Papieren, Büchern, Stapeln von Notizen. Staub tanzt im Schein der Taschenlampe.
Zwischen Rechnungen und amtlichen Schreiben liegt ein Umschlag, sauber, ohne Absender. Das Siegel ist längst gebrochen – doch auf dem roten Wachs glänzt noch eine Spur wie ein getrockneter Tropfen Blut.
Auf dem Schreibtisch, neben einer zerknitterten Aktentasche, liegt ein offenes Tagebuch. Die letzte Seite ist in hastiger Hand geschrieben, die Tinte verläuft, als sei sie unter Tränen aufgetragen worden.“

Szene 4 – Antiquariat von Dottor Amadi

„Das Antiquariat ist dunkel, die Regale eng, die Luft trocken und schwer von altem Leder. Amadi tritt aus dem Schatten – ein Mann von makelloser Kleidung, die Hände zu sauber, die Fingernägel glänzend, als berührten sie niemals Staub.
Sein Lächeln ist warm, doch die Augen wirken wie zwei Brunnen ohne Grund.
›Wissen ist kein Besitz, Signori… es ist nur geborgt. Aber manchmal kehren die Stimmen zurück, um es einzufordern.‹“

Szene 5 – Verlassenes Kloster

Die Ermittler beobachten den Kult.

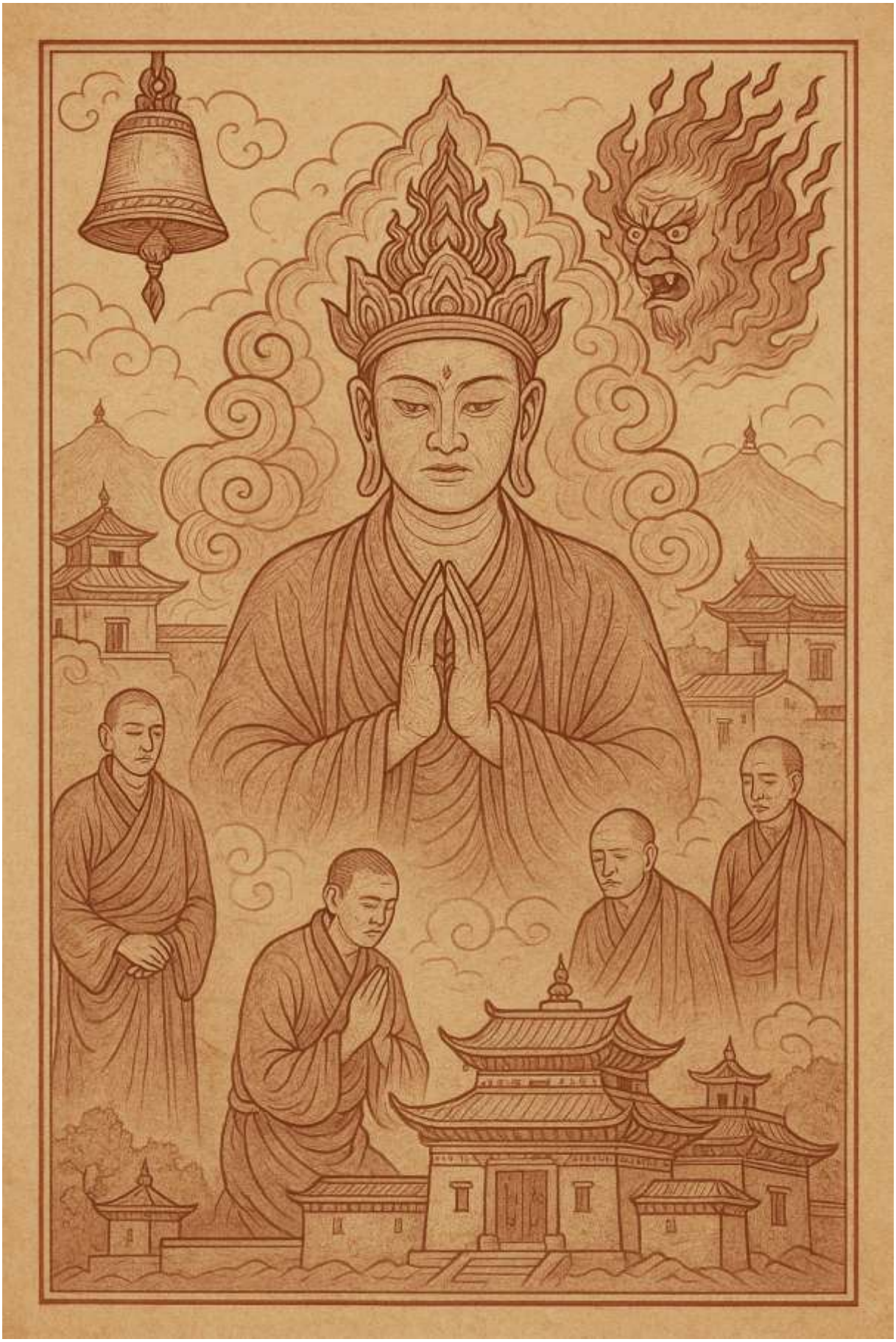
„Kerzen flackern im ruinösen Kirchenschiff, der Regen hämmert auf die zerbrochenen Dachziegel. Stimmen flüstern monoton in einer Sprache, die niemand von euch kennt.
Der Kreis auf dem Boden ist roh gezeichnet, doch das Siegel darin pulsiert wie lebendig.
Plötzlich wird die Luft kalt, ein Hauch streift eure Nacken. Aus dem Kreis erhebt sich ein Schatten – hoch, formlos, Augen wie zwei Glutpunkte.
Er spricht mit hundert Stimmen zugleich, Stimmen, die ihr kennt, Stimmen der Toten. *›Ich erinnere mich an euch… ich erinnere mich an Schuld.‹*“

Szene 6 – Finale in der Biblioteca

„Der Regen peitscht gegen die Fenster, Wasser läuft in Rinnsalen die Marmorstufen hinab. Zwischen den Regalen flackern die Lampen, und der Schatten wandelt durch die Bücher wie ein schwarzer Atemzug.
Das Siegel auf der Seite glüht, als ob es selbst ein Herz hätte.
Stimmen hallen in euren Köpfen: *›Lasst mich sprechen… oder ich nehme eure Worte, eure Gedanken, eure Seelen.‹*
Die Entscheidung liegt bei euch: bannen, überzeugen – oder den Schatten mit Feuer und Salz zerreißen.“

Epilog – Nach dem Sturm

„Die Nacht in Venedig klingt nach. Das Wasser im Canal Grande ist dunkel, der Regen hat die Straßen leergefegt.
In den Archiven liegt wieder Stille – doch manche Bücher wirken schwerer, als hätten sie heimlich Worte verschluckt.
Comisario Bellandi und Ispetore Viano verlassen die Biblioteca. Hinter ihnen hallt ein Wispern, das niemand außer ihnen hören kann.“



Tenzin Dorje: Das Schweigen der Glocke

Kriminalbeamter Tenzin Dorje

(Grimm, Tibet/China, Moderne)

Hintergrund

Tenzin Dorje wurde in Lhasa geboren, in einer Familie, die seit Jahrhunderten Mönche und Geschichtenerzähler hervorbrachte. Seine Eltern hielten die Traditionen des tibetischen Buddhismus hoch, doch Tenzin trat – auf Drängen der Familie und aus Pflichtgefühl – in die chinesische Polizei ein. Dort machte er Karriere, weil er sich als besonnen, diszipliniert und ungewöhnlich hellsichtig erwies. Doch tief in seinem Inneren fühlt er sich den alten tibetischen Geschichten und Legenden verpflichtet – Geschichten, die für ihn nicht nur Mythen sind.

Als Grimm trägt Tenzin das geheime Wissen um Wesen in sich, und seine Erlebnisse in den entlegenen Tälern des Himalaya haben ihn geprägt. Nach außen ist er ein loyaler Beamter des Staates, im Inneren jedoch ein Suchender, der versucht, zwischen zwei Welten zu vermitteln: der Macht Pekings und der spirituellen Tiefe Tibets.

Persönlichkeit

- Äußerlich ruhig, höflich und kontrolliert.
- Innerlich von einem beständigen Zwiespalt gequält.
- Versucht, niemals unnötig Gewalt einzusetzen, setzt stattdessen auf Verhörkunst, Täuschung und Intuition.
- Findet in den alten Mantren und Ritualen Kraft, aber er weiß, dass die moderne Welt ihm wenig Zeit für diese Praktiken lässt.

Grimm D20-Werte

- **Klasse:** Ermittler (Grimm)
- **Attribute:**
  - Stärke 10
  - Geschick 12
  - Konstitution 13
  - Intelligenz 14
  - Weisheit 16
  - Charisma 12
- **Fähigkeiten:**
  - Verhören +8
  - Okkultes Wissen +7
  - Beobachtung +6
  - Diplomatie +6

    - Fälschen +5 (benutzt oft tibetische Schriften als Tarnung)
- **Besonderes Grimm-Talent:**
    - „Sicht der Erleuchtung“: Kann einmal pro Szene Wesen in ihrer wahren Gestalt erkennen, ohne dass diese sich wogegen wehren können.

Sidekicks

1. Lhamo – tibetische Nonne im Exil

- **Rolle:** spirituelle Vertraute, Heilerin, Wissensquelle zu alten Mythen.
- **Hintergrund:** Lebt offiziell als einfache Klosterfrau, heimlich jedoch sammelt sie alte Legenden und Überlieferungen über Wesen in Tibet. Sie ist für Tenzin eine Art Ersatzschwester.
- **Fähigkeiten (Grimm D20):**
    - Heilkunde +6
    - Okkultes Wissen +8
    - Empathie +7
- **Besonderes:** Kann mit Rezitationen Wesen vorübergehend schwächen, indem sie ihren inneren Fokus bricht.

---

2. Inspector Li Wei – chinesischer Beamter

- **Rolle:** Offizieller Partner, Verbindung zu den Behörden.
- **Hintergrund:** Aus Peking entsandt, um Tenzin zu kontrollieren – doch im Laufe der Zeit hat sich ein vorsichtiger Respekt entwickelt. Li Wei ist loyal gegenüber dem Staat, aber er mag Tenzins Gradlinigkeit. Er ahnt nichts von der Grimm-Wahrheit.
- **Fähigkeiten (Grimm D20):**
    - Einschüchtern +7
    - Polizeiverfahren +8
    - Schusswaffen +6
- **Besonderes:** Spielleiter kann ihn jederzeit als moralisches Gegenstück zu Tenzin einsetzen – Li repräsentiert die offizielle Staatsmacht, Tenzin das spirituelle Tibet.

---

3. Norbu – ehemaliger Yeti-Jäger

- **Rolle:** Inoffizieller Helfer, kennt die Berge und Täler.
- **Hintergrund:** Ein alter Mann, der behauptet, im Himalaya Wesen gejagt zu haben. Manchmal wirr, manchmal hellsichtig. Er kennt Wege, die auf keiner Karte verzeichnet sind.
- **Fähigkeiten (Grimm D20):**
    - Überleben +9
    - Spurenlesen +7
    - Nahkampf (mit Jagdmesser) +5
- **Besonderes:** Hat schon Wesen besiegt – aber die Spieler wissen nie, ob er wirklich die Wahrheit sagt oder nur Geschichten erfindet.

Spielansatz

- **Themen:** Religion vs. Staat, alte Mythen vs. moderne Polizeiarbeit, Identität zwischen zwei Welten.
- **Typische Fälle:**
  - Ein „Schneelöwe“, der ganze Dörfer in Angst versetzt.
  - Ein Mord in einem Kloster, bei dem ein uraltes Ritual eine Rolle spielt.
  - Das Verschwinden eines chinesischen Beamten in den Tälern nahe der Grenze zu Indien.

Einleitung

Ein einsames tibetisches Kloster, hoch über der Welt, zwischen Nebeln und Bergen verborgen, ruft nach Ermittlungen. Ein Mönch ist auf mysteriöse Weise gestorben – offiziell ein Unfall während der Morgenrituale. Doch das Kloster bittet, ungewöhnlich, um weltliche Untersuchung. Tenzin Dorje wird entsandt, als Beamter der chinesischen Polizei – und zugleich als Mann, der im Herzen die heiligen Gesänge noch kennt.

Szenen

Szene 1 – Die Ankunft im Kloster

Vorlesetext:
„Der Wind peitscht dünn über die Höhen, während sich die Steinpfade unter deinen Schritten in die Wolken verlieren. Das Kloster ragt aus den Felsen wie eine Festung, rotbraune Mauern, vergoldete Dächer, das Dröhnen der großen Gebetsglocke. Als du den Hof betrittst, siehst du die Mönche – ihre Gesichter still, doch ihre Augen voller Fragen. Sie haben dich gerufen, obwohl sie weltliche Autorität sonst meiden.“

Probe: Menschenkenntnis (SG 15).

- Erfolg: Dorje bemerkt, dass die Mönche gespalten wirken – einige wollen die Wahrheit, andere fürchten weltliche Einmischung.
- Misserfolg: Dorje spürt nur die allgemeine Beklommenheit.

Szene 2 – Der Tote im Gebetsraum

Der verstorbene Mönch *Ngawang* liegt aufgebahrt. Sein Körper zeigt seltsame Spuren:

- Halswirbel unnatürlich verdreht.
- Blaue Flecken an den Schläfen, als ob zwei Finger ihn berührt hätten.
- Ein Talisman in seiner Robe – zerrissen.

Probe: Medizin (SG 18).

- Erfolg: Tod durch Genickbruch, jedoch ohne sichtbare Gewaltanwendung. Ungewöhnlich sauber.

- Zusätzlicher Hinweis: Der Talisman trägt Runen gegen „dämonische Stimmen“.

Szene 3 – Flüstern in den Mauern

Nachts hört Dorje in seiner Zelle das Wispern von Stimmen, die durch die Klostergänge ziehen.

- **Probe:** Willenskraft (SG 16).
  - Erfolg: Dorje widersteht und kann den Ursprung orten – aus der Glockenkammer.
  - Misserfolg: Er verliert 1 Punkt Geistige Gesundheit und ist überzeugt, dass die Stimmen seinen Namen rufen.

Szene 4 – Die Glockenkammer

Die große Glocke hängt still. An ihrem Inneren kleben dunkle Flecken, fast wie verbrannte Fingerabdrücke.

- **Probe:** Okkultes Wissen (SG 17).
  - Erfolg: Dorje erkennt Spuren einer alten Praxis: „Stimmenfänger“ – ein Ritual, das Geister in Metall bindet.
  - Zusatz: Der zerrissene Talisman des Toten war ein Siegel, das diesen Bann schwächen sollte.

Szene 5 – Der Abt

Der Abt erscheint, würdevoll, doch seine Hände zittern.
Er gesteht, dass Ngawang ein Ritual aus den alten Schriften wiederholt habe: den Versuch, die Stimme eines Rachegeistes in der Glocke einzuschließen, um das Kloster zu schützen. Doch etwas sei schiefgegangen.

- Der Abt möchte den Vorfall vertuschen, um das Kloster nicht zu entehren.
- Einige Mönche jedoch haben Dorje gerufen, weil sie die Wahrheit wollen.

Finale – Wahrheit oder Pflicht

Dorje muss entscheiden:

- **Als Beamter** könnte er den Fall offiziell als Ritualmord melden – was das Kloster schwer in Verruf brächte.
- **Als Tibeter** könnte er das Schweigen wahren und helfen, die Geisterglocke endgültig zu reinigen.
- **Als Grimm** aber erkennt er: der Geist in der Glocke ist noch aktiv und wird weitere Opfer fordern, wenn er nicht gebannt wird.

Optionen für das Finale:

1. Exorzismus (Okkultes Wissen + Willenskraft, kombinierte Proben SG 20).
2. Gewalt: Die Glocke zerstören (Stärke + Werkzeug, SG 22, aber Lärm zieht Aufmerksamkeit der Behörden auf sich).
3. Diplomatie: Mit den Mönchen ein neues Schutzritual errichten (Charisma-Probe SG 18, erfordert Zustimmung des Abtes).

Wesen-Bezug

Der „Geist" in der Glocke ist in Wahrheit ein **böser Wesenrest**: ein fragmentierter *Balam* (Raubdämon aus den Bergen), dessen Stimme im Metall gebannt wurde.

- Kräfte: Flüstern (Verwirrung), Ersticken der Luft, Schattenhände.
- Schwäche: Zerbrochene Bannzeichen oder Reinigung durch gemeinsames Gebet.

Epilog

Egal wie Dorje entscheidet, der Fall markiert seinen ersten inneren Konflikt:

- Ist er Polizist, Mönch oder Grimm?
- Und wem schuldet er am meisten Treue – dem Gesetz, dem Glauben oder den Geistern seiner Ahnen?

NSCs

Abt Sangye Dorje

Weiser, alter Mann, in Furcht gefangen zwischen Wahrheit und Schweigen

- **Attribute:**
  - Stärke 7, Geschick 9, Konstitution 11
  - Intelligenz 15, Weisheit 16, Charisma 14
- **Fertigkeiten:**
  - Okkultes Wissen +7
  - Diplomatie +5
  - Religion +8
  - Menschenkenntnis +6
- **Besonderes:**
  - **Autorität des Abtes**: Vorteil auf alle Überzeugungswürfe gegenüber Mönchen.
  - **Zittern der Schuld**: Bei Konfrontation über den Tod von Ngawang verliert er 1W4 Moralpunkte.
- **Ausrüstung:** Gebetsmühle, Rosenkranz, alte Schriften.

Mönch Tsering (junger Reformer)

Eifriger Mönch, der Dorje heimlich rief

- **Attribute:**
  - Stärke 10, Geschick 12, Konstitution 12
  - Intelligenz 13, Weisheit 14, Charisma 11
- **Fertigkeiten:**
  - Heimlichkeit +4
  - Athletik +3
  - Okkultes Wissen +4
  - Wahrnehmung +5
- **Besonderes:**
  - **Wagemutiger Geist**: Kann 1× pro Szene bei Angstwürfen Vorteil erhalten.
  - **Zweifelnder Novize**: Bei Konfrontation mit Autorität -2 auf Diplomatie.
- **Ausrüstung:** Kleine Butterlampe, Stück zerbrochener Talisman.

Mönch Jampa (Bewahrer der Tradition)

Alter, konservativer Mönch, will den Vorfall vertuschen

- **Attribute:**
  - Stärke 8, Geschick 9, Konstitution 10
  - Intelligenz 12, Weisheit 15, Charisma 12
- **Fertigkeiten:**
  - Diplomatie +3
  - Einschüchtern +4
  - Religion +6
  - Geschichte +5
- **Besonderes:**
  - **Bewahrer der Ordnung**: Vorteil bei Überreden, wenn es um das Schweigen oder Klosterregeln geht.
  - **Blind für Neues**: -2 auf Würfe, die Zweifel oder Veränderung akzeptieren müssten.
- **Ausrüstung:** Schlüsselbund zu abgeschlossenen Räumen, schwere Robe.

Der Tote – Mönch Ngawang

Opfer, Ritualist, hinterlässt Hinweise

- Wird nicht aktiv eingesetzt, aber seine **Hinterlassenschaften** sind wichtig:
  - **Talisman (zerbrochen):** Bietet Hinweise auf den Balam.
  - **Schriften:** Beschreiben das Ritual der Stimmenfänger.

Der Balam – Fragmentierter Dämon in der Glocke

Bergdämon, dessen Stimme im Metall gebannt ist

- **Kreaturenwerte:**
  - Stärke 15, Geschick 13, Konstitution 14
  - Intelligenz 6, Weisheit 12, Charisma 8
- **Fertigkeiten:**
  - Einschüchtern +6
  - Heimlichkeit +5 (als Schattenstimme)
  - Okkultes Wissen (instinktiv) +3
- **Angriffe / Kräfte:**
  - **Schattenhände:** Nahkampfangriff, 1W6 Schaden, Ziel muss SG 15 Willenskraftprobe schaffen oder gelähmt (1 Runde).
  - **Flüstern:** Alle im Umkreis von 10 m müssen SG 14 Willenskraftprobe ablegen → bei Misserfolg -1 Geistige Gesundheit.
  - **Luft ersticken:** 1× pro Szene kann der Balam die Luft im Raum verdicken → Konstitutionswurf SG 16 oder Erstickungsschaden (1W4).
- **Schwächen:**
  - Durch Gebet oder Zerstörung der Glocke bannbar.
  - Bei Zerstörung verliert er alle Kräfte und löst sich im Schatten auf.

Spielhinweise für den SL

- Die **Mönche** sind keine Kämpfer, sie sind Hindernisse, moralische Spiegel oder Helfer.
- Der **Balam** sollte wie ein „Horror-Element" wirken, nicht als Standardmonster: flüstert, zeigt sich nur teilweise, zwingt die Spieler zu Entscheidung.
- Tenzins **innere Zerrissenheit** (Polizist vs. Tibeter vs. Grimm) wird durch den Abt (Tradition), Tsering (Reform) und Jampa (Vertuschung) gespiegelt.

Handouts

Handout 1 – Der zerrissene Talisman

(gefunden in Ngawangs Robe, halb verbrannt, Pergamentstück)

„Ein schmaler Streifen vergilbten Papiers, an den Rändern schwarz verfärbt. Darauf verblasste rote Linien, die wie Knoten ineinander verschlungen sind. Nur ein Wort in tibetischer Schrift ist noch lesbar:
„Stimme im Metall – schweige."

Die Rückseite ist mit Asche verschmiert, als hätte jemand versucht, es im letzten Moment zu zerreißen, bevor es zerfiel."

Handout 2 – Auszug aus Ngawangs Ritualschrift

(in seiner Zelle gefunden, eingerollt, die Tinte verwischt vom Butterlampenrauch)

„…die Stimme des Balam, des Schattenwolfes, bindet sich in das Herz von Erz und Kupfer. Sie schweigt, wenn das Gebet rein ist.

Doch wehe, wenn der Bann bricht – dann spricht sie in den Mauern, lockt die Schwachen, und das Fleisch verdreht sich unter ihrem Ruf.

Wer den Klang trägt, trägt den Tod.
Nur das gemeinsame Gebet von vielen Kehlen, oder die Zerschlagung des Gefäßes, kann die Stimme endgültig lösen."

Handout 3 – Flüstern im Mönchskorridor

(als Spieler in der Nacht unterwegs ist: SL kann es einfach vorlesen, als schriftlich notiertes Echo)

„Ein Hauch wie Atem an deinem Ohr. Worte, die du nicht verstehst, vermischt mit deinem eigenen Namen:

'…Dorje… komm… Dorje… die Glocke ruft…'

Der Klang hallt nach, als würdest du ihn in den Steinen selbst hören. Doch wenn du dich umsiehst, ist da nur Finsternis."

Handout 4 – Notiz des jungen Mönchs Tsering

(in seiner Schlafstätte, hastig geschrieben, halb verborgen)

„Ich fürchte, der Abt wird alles verbergen.
Bruder Ngawang wollte nur schützen – er glaubte, die alten Schriften wären ein Weg.
Aber die Glocke spricht in der Nacht, ich habe es gehört.
Wenn die Behörden kommen, mögen sie lachen. Doch wenn niemand handelt, wird bald niemand mehr übrig sein, der lachen kann.

– Tsering"

Handout 5 – Gebetsvers des Abtes

(von Abt Sangye bei einer Zeremonie rezitiert, ein Hinweis für Spieler, die ein Reinigungsritual anstreben)

„Mögen die Stimmen schweigen,
mögen die Schatten weichen,
mögen Glocke und Herz eins werden.

Nicht im Zorn, nicht im Feuer,
nur in der Reinheit des Gesangs
findet die Seele Frieden."

Einsatz im Spiel

- **Talisman** → gibt Hinweis auf Bannung durch Metall.
- **Ritualschrift** → klare Hinweise auf Bannmöglichkeiten.
- **Flüstern-Handout** → atmosphärische Einlage, wenn Spieler nachts forschen.
- **Tserings Notiz** → Motivationshandout, zeigt die Spaltung im Kloster.
- **Gebetsvers** → kann als Lösung dienen, wenn Spieler nicht auf Zerstörung setzen wollen.

Spielleiterkapitel

Struktur und Ablauf

Einstieg:

- Tenzin Dorje reist im Auftrag der Behörden ins Kloster.
- Offizielle Mission: Unfalluntersuchung.
- Inoffizielle Mission: Wahrheit finden, egal ob spirituell oder irdisch.

Kernkonflikt:

- Tod des Mönchs Ngawang.
- Wahrheit: Er starb durch das misslungene Bannen eines fragmentierten Balam-Dämons in der Glocke.
- Kloster ist gespalten: Schweigen (Jampa) vs. Offenbarung (Tsering).

Finale Möglichkeiten:

- Exorzismus mit Gebet.
- Zerstörung der Glocke.
- Diplomatisches Ritual mit den Mönchen.

Dramaturgische Werkzeuge

1. **Atmosphäre**
    - Beschreibe Wind, Nebel, kühle Mauern, das monotone Trommeln von Gebetsmühlen.
    - Flüstern soll den Spieler immer wieder an seine Grenzen führen.
2. **Moralische Spannung**
    - Dorje steht zwischen Pflicht (Beamter), Religion (Mönche) und übernatürlicher Wahrheit (Grimm).
    - Jede Entscheidung hat Konsequenzen: Ruf, inneres Gleichgewicht, Geisterfrieden.
3. **Gefahr**
    - Der Balam tötet nicht sofort. Er verdirbt, flüstert, verdreht.
    - Erst im Finale greift er aktiv an.

Hinweise zur Spielleitung

- **Die Mönche:**
  - Sie kämpfen nicht, aber sie spiegeln Dorjes innere Konflikte.
  - Nutze sie, um Fragen an den Spieler zu richten: Schweigen oder Offenbarung?
  - Gib Hinweise subtil – über Notizen, Worte, Gesten.
- **Der Balam:**
  - Lass ihn selten sichtbar werden. Er ist vor allem **Stimme und Schatten**.
  - Greife nur dann körperlich ein, wenn Dorje aktiv in die Glockenkammer eindringt.
- **Die Glocke:**
  - Zentrum des Szenarios.
  - Immer wieder betonen: sie wirkt kalt, schwer, als ob sie atme.
  - Nutze das Glocken-Motiv als akustisches Leitmotiv (Fernklang, Echo, dumpfes Schlagen im Wind).

Szenenführung

1. **Ankunft (Szene 1):**
   - Spieler erlebt gespannte Stimmung.
   - Erste Menschenkenntnis-Probe zeigt gespaltene Mönche.
2. **Der Tote (Szene 2):**
   - Medizin-Probe enthüllt Genickbruch, Talisman.
   - Hinweise auf Ritual.
3. **Flüstern (Szene 3):**
   - Willenskraft-Proben → drohender Verlust an geistiger Gesundheit.
   - Wichtig: Spieler muss lernen, dass dies kein gewöhnlicher Kriminalfall ist.
4. **Die Glockenkammer (Szene 4):**
   - Okkultes Wissen-Probe offenbart Ritual.
   - Dunkle Fingerabdrücke → Balam.
5. **Der Abt (Szene 5):**
   - Zentrale Szene der Entscheidung.
   - Abt gibt Wahrheit nur zu, wenn Spieler Druck macht.
   - Jampa versucht zu vertuschen. Tsering unterstützt.
6. **Finale:**
   - Drei mögliche Lösungswege: Bann, Zerstörung, Ritual.
   - Jeder Weg verändert Dorjes Ruf und das Verhältnis zum Kloster.

Würfeltabellen & Zufallsereignisse

1W6 – Nächtliche Störungen im Kloster

1. Kalter Wind weht durch die Gänge, Kerzen erlöschen.
2. Dorje hört Flüstern, das seinen Namen ruft.
3. Ein Mönch klopft an, bittet um Beichte oder Rat.
4. Schatten huscht über die Wand, kein Urheber sichtbar.
5. Die Glocke tönt dumpf, obwohl niemand sie schlägt.
6. Nichts geschieht – nur bedrückende Stille.

Konsequenzen & Nachspiel

- **Exorzismus erfolgreich:**
  - Der Balam wird gebannt, Dorje gewinnt Respekt.
  - Das Kloster wird ihn heimlich ehren, doch offiziell bleibt alles verschwiegen.
- **Zerstörung der Glocke:**
  - Dämon vernichtet, aber weltliche Behörden fragen nach.
  - Das Kloster verliert sein Symbol. Misstrauen bleibt.
- **Diplomatisches Ritual:**
  - Der Abt wird Dorje als Retter sehen.
  - Aber: Einige Mönche glauben, dass Dorje zu tief im Okkulten wühlt → mögliche künftige Komplikationen.

Tenzin Dorje: Blut im Kloster

Einleitung

Die Höhenluft über Lhasa brennt kühl und klar in der Lunge, als sei sie zu rein für menschliche Brust. Der Himmel, ein gleißendes Blau, spannt sich über das Kloster Sera, wo sich die alten Mauern in der Sonne gelblich färben, als wären sie aus Goldstaub gemauert. Zwischen den Gebetsfahnen, die der Wind zerrt und die ihre uralten Mantras in den Äther hauchen, liegt jedoch eine Spannung, die man fast greifen kann: das Flüstern einer nahenden Katastrophe, das Knirschen eines drohenden Sturms.

Binnen weniger Tage wurden drei Mönche ermordet – nicht sanft, nicht heimlich, sondern grausam, zerfetzt, als hätten Bestien sie überfallen. Die Bevölkerung ist überzeugt: ***Peking mordet.***

Auf den Straßen von Lhasa mischen sich Rauch von Butterlampen, der süßliche Geruch von Räucherstäbchen und die Stimmen aufgebrachter Menschen. „Freiheit für Tibet! Blut an Pekings Händen!" rufen sie, und wer nur einen Schritt zu nah an chinesischen Uniformen steht, wird mit misstrauischen Blicken bedacht.

Tenzin Dorje, Kriminalbeamter im Dienste Chinas, fühlt das Brennen der Blicke im Rücken. Die eigene Herkunft macht ihn zum Außenseiter, sein Dienstausweis zum Verräter. Und dennoch: Er weiß, dass die Wahrheit selten dort liegt, wo die Masse sie vermutet.

In den dunklen Ecken der Klöster, zwischen butterweichen Gebetsteppichen und uralten Schriftrollen, geht ein Flüstern um – von Schatten, die kein Mensch wirft, und Augen, die im Dunkeln glühen wie Kohlen.

Szenen

Szene 1 – Das erste Opfer

Vorlesetext:
„Die Bibliothek riecht nach alter Tinte und Butteröl. Regale voller Manuskripte ragen wie Wächter empor, doch ihre Stille ist zerbrochen. Auf den steinernen Platten liegt ein Mönch. Die Haut seines Gesichts ist aufgerissen wie altes Pergament, die Hände gefaltet, als hätte er im letzten Augenblick gebetet. Blut hat sich in die Fugen des Bodens gezogen und tränkt die Seiten eines Buches, das offen neben ihm liegt – Worte, die nie mehr gelesen werden."

Spuren: tiefe Kratzer im Holz der Tür, Tierhaare schwarz und borstig. Kein Hund des Klosters hat solches Fell.

Probe: **Spurenlesen SG 15** → Kratzspuren stammen von übernatürlicher Kraft, nicht von einem gewöhnlichen Tier.

Szene 2 – Unruhe im Volk

Vorlesetext:
„Vor den Mauern des Klosters brandet die Menge. Stimmen, scharf wie Dolche, schneiden durch die Luft. Transparente flattern, auf denen Zeichen von Freiheit und Widerstand gemalt sind. Rauch von Räucherstäbchen vermischt sich mit dem Gestank von Schweiß und Angst. Inmitten des Aufruhrs steht Hauptmann Zhao, die Hände hinter dem Rücken verschränkt, Uniform tadellos, Augen hart wie Granit. Seine Stimme trägt, kühl, befehlend: ‚Ordnung muss hergestellt werden. Sofort.' Doch die Menge hört nicht auf ihn – sie sieht dich, Tenzin Dorje. Ein Beamter, ein Tibeter, ein Mann zwischen zwei Welten. Und in diesem Moment scheinen alle zu fragen: Auf wessen Seite stehst du?"

Konflikt: Die Menge könnte gewalttätig werden.
Probe: **Beruhigen oder Einschüchtern SG 16**, um die Situation nicht eskalieren zu lassen.

Szene 3 – Die verborgene Spur

Ein Novize, Lama Norbu, tritt Dorje heimlich zur Seite.

Vorlesetext:
„Die Butterlampe zwischen euch flackert, als würde sie jedes Wort verschlucken. Der Novize beugt sich vor, seine Stimme kaum mehr als ein Hauch. ‚Ich habe ihn gesehen. Bruder Dawa. Er war… nicht er selbst. Seine Augen glühten rot, sein Mund war voll Zähne. Ich schwöre, es war nur ein Augenblick, aber ich sah Fell auf seinen Armen.' Die Hände des Jungen zittern. ‚Bitte… glaubt mir.'"

Hinweis: Dawa wird erstmals erwähnt. Spieler können Spuren sichern – Tierhaare, die nicht aus Tibet stammen.

Szene 4 – Der falsche Schuldige

Die Menge beschuldigt Tsering, den Händler, der mit chinesischen Behörden kooperiert.

Vorlesetext:
„Der Platz tobt. Schreie hallen wider, Hände greifen nach Steinen. In der Mitte steht Tsering, ein kleiner Mann mit wirrem Haar, die Augen geweitet, als hätte ihn schon der Tod erfasst. ‚Ich habe nichts getan!' ruft er, doch die Menge hört nicht. ‚Verräter!' brüllt jemand. Die Steine fliegen näher, ein Schlag trifft ihn an der Schulter, Blut läuft. Er taumelt – und die Menge will Blut sehen. In diesem Moment bist du es, Dorje, der entscheiden muss: Lässt du ihn fallen oder stellst du dich zwischen ihn und das Volk?"

Probe: **Überreden SG 15** oder **Körperkraft SG 14**, um die Menge aufzuhalten.

Später gesteht Tsering im Schutz der Dunkelheit: „Ich habe nichts getan. Aber ich weiß von den Geschichten. Alte Geschichten, von den Khyi'kpo. Schwarze Hunde, die im Schatten der Berge schlafen. Wenn sie erwachen, kommt der Tod."

Szene 5 – Das wahre Monster

Die Wahrheit: Bruder Dawa ist der Täter. Von Hass auf die chinesische Unterdrückung getrieben, hat er sich in einen **Khyi‘kpo** verwandelt.

Vorlesetext:
„In der Stille der Gebetshalle knistert nur das Feuer der Butterlampen. Dawa kniet vor dem Altar, die Lippen gemurmelt im Mantra, das in Knurren übergeht. Sein Körper windet sich, Knochen knacken, Fell sprießt aus der Haut. Die Augen werden zu Glut, der Mund zu einem Maul voll Reißzähne. Mit einem letzten Schrei reißt er das Gebetstuch von den Lippen und fährt empor – kein Mensch mehr, sondern ein Hund aus den Schatten selbst.“

Szene 6 – Finale Konfrontation

Vorlesetext:
„Die Trommeln des Klosters beginnen zu beben, als würden unsichtbare Hände sie schlagen. Der Wind fährt durch die Halle, Gebetsfahnen flattern wie gepeitschte Geister. Vor dir springt der Khyi‘kpo in den Kreis der Butterlampen. Das Licht zeichnet Fell und Klauen, während sein Knurren durch die Mauern fährt. Seine Augen bohren sich in dich, und für einen Moment scheint es, als sehe er durch dich hindurch – bis auf deine Seele.“

Endkampf: Dorje muss entscheiden.

- Festnahme → China jubelt, Tibet verachtet.
- Freilassen → Tibet feiert, China brandmarkt ihn.
- Töten → Beendet die Morde, kostet geistige Stabilität (SG 16 Willenswurf gegen Wahnsinn).

NSCs

Lama Norbu (Novize, Zeuge)

- Mut 8, Klugheit 11, Wille 10
- Fertigkeiten: Heimlichkeit +6, Beobachten +5, Wissen (Klostertradition) +7

Hauptmann Zhao (chinesischer Offizier)

- Stärke 12, Klugheit 10, Wille 9
- Fertigkeiten: Einschüchtern +7, Autorität +5, Schusswaffen +6
- Ausrüstung: Pistole, Funkgerät

Tsering (tibetischer Händler, Kollaborateur)

- Mut 9, Klugheit 12, Wille 11
- Fertigkeiten: Überreden +6, Lügen +8, Kontakte +5

Bruder Dawa / Khyi‘kpo (Täter)

- Menschliche Form: Mut 10, Klugheit 11, Wille 12
- Wesen-Form: Stärke 14, Mut 12, Wille 13
- Fähigkeiten:
    - Verwandlung (freie Aktion, SG 15 Wahrnehmung um zu bemerken)
    - Klauenangriff +6, 1W8 Schaden
    - Furchtaura (alle Menschen SG 14 Willenswurf oder 1 Stufe Wahnsinn)

Handouts

Handout 1 – Flugblatt (blutverschmiert, zerknittert)

Dünnes Papier, mit roter Tinte beschrieben. Der Rand ist von Blut getränkt, die Buchstaben sind an einigen Stellen verwischt, als habe jemand mit zitternden Fingern darübergestrichen.

„Brüder und Schwestern, erhebt euch!

Die Berge sind unsere Festung, die Ahnen unsere Waffen.
Kein Frieden, solange der Drache in Lhasa weilt.
Kein Schweigen mehr in den Hallen, keine Gebete mehr ohne Antwort!

Freiheit oder Tod – die Trommeln der Ahnen rufen uns.

– Für Tibet, für die Wahrheit.“

Handout 2 – Zeugenbericht (auf brüchigem Papier, mit Tinte hastig geschrieben)

Die Schrift ist ungleichmäßig, manche Zeilen verwischt, als sei das Papier mit feuchten Händen gehalten worden.

„Ich schwöre bei allen Buddhas:

Ich sah Bruder Dawa in jener Nacht.
Doch er war nicht mehr der Mann, den ich kannte.

Seine Augen glühten, rot wie Kohlen in einer kalten Nacht.
Sein Mund war voller Zähne, lang, spitz, tropfend.
Auf seinen Armen spross Fell wie das eines Hundes.

Nur ein Atemzug lang stand er so,
und dann verschwand er in der Dunkelheit,
als wäre er selbst ein Schatten geworden.“

Unterschrift: „Lama Norbu“

Handout 3 – Polizeiakte (dickeres Papier, rotes Siegel der Volksrepublik, einige Stellen mit Stempeln überschrieben)

Das Dokument riecht nach altem Papier und kaltem Rauch. Rote Stempel der Behörde bedecken die Ränder, die Schrift ist nüchtern, militärisch.

Ministerium für Öffentliche Sicherheit – Sonderabteilung Tibet

Betreff: Subversive Elemente in den Klöstern von Lhasa
Aktenzeichen: 74-113/B

Beobachtungen:

- Mehrere Mönche verbreiten Flugblätter mit separatistischen Inhalten.
- Unterwanderung von Klosterstrukturen durch Aktivisten bestätigt.

Maßnahmen:

- Verdächtige Personen beobachten.
- Informanten einsetzen.
- Subversive Elemente neutralisieren, sobald Gelegenheit gegeben ist.

Vertraulich – nicht zur Weitergabe.

Spielleiterhinweise

- Die Atmosphäre lebt von der Spannung zwischen Spiritualität und Unterdrückung, von Räucherstäbchen und Bajonetten, Butterlampen und Blut.
- Nutze die **Zerrissenheit Dorjes**: Er steht stets zwischen den Kulturen. Jede Entscheidung hat politische und persönliche Konsequenzen.
- Der Khyi‘kpo ist nicht nur ein Monster, sondern ein Symbol: Wut, Schmerz und Fanatismus, die Fleisch werden.

Spielleiterkapitel

Dieses Kapitel bietet dir als Spielleiter Werkzeuge, um den zweiten Fall für **Tenzin Dorje** zu leiten. Es enthält die zentralen Konfliktpunkte, Proben, mögliche Eskalationen und Entscheidungspfade.

Leitmotive des Abenteuers

- **Zwischen zwei Welten**: Dorje steht zwischen Tibet und China. Jede Handlung wird von beiden Seiten unterschiedlich gelesen.
- **Schein und Wahrheit**: Die Bevölkerung glaubt an Pekings Schuld, doch die Morde sind übernatürlicher Natur.

- **Das Erwachen des Fanatismus**: Bruder Dawa wird zum Khyi‘kpo – Symbol für das Erwachen zerstörerischer Kräfte durch Hass.

Struktur

Akt I – Das Grauen im Kloster

Szene 1: Tatort Bibliothek

- Hinweise: Krallenmarken, Tierhaare, Blutspuren auf Schriften.
- Proben:
  - **Spurenlesen SG 15** → Übernatürliche Kraft, nicht Tier.
  - **Wissen (Wesen) SG 18** → Erste Ahnung von Khyi‘kpo-Legenden.
- Stimmung: Ruhe der Bibliothek vs. Grauen der Tat.

Eskalation: Wenn Dorje versagt, bleiben die Spuren vage, die Bevölkerung erhält Oberwasser mit ihren Beschuldigungen.

Akt II – Der Sturm des Volkes

Szene 2: Demonstration vor dem Kloster

- Situation: Masse, Transparent „Blut an Pekings Händen!“.
- Hauptmann Zhao verlangt Eingreifen.
- Proben:
  - **Beruhigen SG 16** → Menge zerstreut sich widerwillig.
  - **Einschüchtern SG 15** → Gewalt droht, doch die Menge zieht sich zurück.
  - **Versagen**: Steine fliegen, Dorje verliert Ansehen bei Tibetern.

Konsequenzen:

- Erfolgreich → Dorje gewinnt Respekt der chinesischen Seite.
- Misserfolg → Tibetische Seite lehnt ihn stärker ab.

Akt III – Die Flüsternden

Szene 3: Gespräch mit Lama Norbu

- Novize offenbart Sichtung von Dawa.
- Proben:
  - **Menschenkenntnis SG 13** → Er meint die Wahrheit.
  - **Heimlichkeit SG 12** (optional) → Jemand könnte das Gespräch belauschen.

Szene 4: Der falsche Schuldige

- Tsering wird beschuldigt, Menge will lynchen.

- Proben:
    - **Überreden SG 15** oder **Körperkraft SG 14** → Menge zurückhalten.
    - **Versagen** → Tsering wird schwer verletzt, Informationen gehen verloren.

Hinweis von Tsering (nur wenn überlebt): Legende der Khyi‘kpo, „Hunde, die in den Schatten schlafen“.

Akt IV – Das Erwachen

Szene 5: Enttarnung von Dawa

- Dorje entdeckt Dawa beim Gebet.
- Verwandlung: automatisch, aber **Wille SG 15** → Dorje widersteht erster Furcht.
- Kampfwerte Khyi‘kpo:
    - **Angriff Klauen +6, Schaden 1W8**
    - **Furchtaura SG 14 Wille** → 1 Stufe Wahnsinn bei Fehlschlag
    - **Rüstung: Fell (SR 2)**

Optionen:

- Festnahme (schwer, SG 18 Nahkampfprobe + Fesselung)
- Töten (Blutiges Finale, Wahnsinnsprobe)
- Freilassen (moralischer Sieg, politischer Absturz)

Eskalationspfade

- **China dominiert**: Wenn Dorje oft zugunsten der Staatsmacht entscheidet, eskaliert die Bevölkerung stärker. Mehr Demonstrationen, Gewalt.
- **Tibet dominiert**: Wenn Dorje Partei für die Bevölkerung ergreift, mischt sich Zhao härter ein. Drohung: Entlassung oder Verhaftung.
- **Übernatürlich dominiert**: Je mehr Spuren Dorje sichert, desto deutlicher wird die Wahrheit. Finale Konfrontation wird zwingend.

Enden

1. **Ordnung im Namen Chinas**
    - Dawa gefesselt, an Zhao übergeben.
    - China gewinnt, Dorje gilt als Verräter in Tibet.
    - Wahnsinn: Dorje hadert mit Schuld (SG 12 Wille, sonst 1 Stufe).
2. **Held Tibets**
    - Dorje deckt Dawa, gibt China die Schuld.
    - Tibet jubelt, China jagt Dorje.
    - Spielleiterhinweis: mögliche Fortsetzung mit Dorje als Gejagtem.
3. **Der Schatten fällt**
    - Dorje tötet Dawa im Kampf.
    - Ruhe kehrt ein, aber das Volk zweifelt, ob es wirklich China war.
    - Dorje trägt Schuld auf seiner Seele (SG 16 Wille).

Atmosphäre-Tipps

- **Gerüche:** Butterlampen (ranzig-süß), Räucherstäbchen (scharf, würzig), Blut (süß-metallisch).
- **Geräusche:** Trommeln, Gebetsmühlen, Wind durch Gebetsfahnen, Flüstern in dunklen Gängen.
- **Blicke:** Glühende Augen im Schatten, misstrauische Menschenmengen, der kalte Blick von Hauptmann Zhao.

Belohnungen

- **Aufklärung:** Dorje gewinnt tieferes Verständnis für Wesen in Tibet.
- **Spirituelle Erkenntnis:** +1 auf nächste Willensprobe, wenn Dorje Mitgefühl zeigt.
- **Politische Konsequenzen:** je nach Ende, Dorje wird für China oder Tibet zum Symbol – oder zum Geächteten.

Zufallsbegegnungen & Zwischenszenen – Blut im Kloster

Würfle 1W8, wenn du die Spannung erhöhen oder eine Szene überbrücken willst. Jede Begegnung ist so gehalten, dass sie die Atmosphäre verstärkt und Dorjes Zerrissenheit betont.

1W8 Begegnungstabelle

1 – Flüsternde Mauern
Vorlesetext:
„Ein kalter Wind fährt durch die Gänge des Klosters. Die Gebetsfahnen flattern, als rissen unsichtbare Hände an ihnen. Für einen Herzschlag hörst du Stimmen – als würden die Mauern selbst Gebete flüstern. Doch die Worte sind fremd, kein Sanskrit, kein Tibetisch."
Probe: **Wahrnehmung SG 14** → Die Stimmen sind Halluzinationen… oder ein Hinweis auf eine dämonische Präsenz.

---

2 – Der Mönch mit den leeren Augen
Ein alter Mönch sitzt starr im Hof, murmelt immer wieder denselben Satz: „Die Hunde sind erwacht."
Probe: **Menschenkenntnis SG 12** → Er ist traumatisiert, hat aber vielleicht den Täter gesehen.

---

3 – Politische Spione
Zwei Männer in ziviler Kleidung beobachten Dorje im Hof, schreiben in kleine Hefte. Offensichtlich Agenten Pekings.
Konsequenz:

- Ignoriert → Sie berichten an Zhao.
- Konfrontiert → **Überreden SG 15** → Sie geben widerwillig Hinweise auf Zhaos Misstrauen.

---

4 – Blutiger Traum
Dorje schläft ein, sieht im Traum das Kloster in Flammen. Ein schwarzer Hund rennt durch die Hallen.
Probe: **Wille SG 13** → Traum als Vision erkennen. Bei Fehlschlag: 1 Stufe Wahnsinn.

---

5 – Zorn der Menge
Eine Gruppe junger Aktivisten hält Dorje an. „Beamter der Chinesen, warum gehst du hier frei umher?“
Probe:

- **Diplomatie SG 15** → Sie lassen ihn ziehen.
- **Scheitern** → Handgemenge (leichte Verletzungen, 1W4 Schaden).

---

6 – Geheimnisvolle Schriftrolle
Ein Mönch überreicht Dorje heimlich eine alte Schriftrolle: Legende der Khyi‘kpo.
Handout: „Sie erwachen im Blut und im Zorn. Sie tragen die Gesichter von Menschen, bis der Hass sie bricht.“

---

7 – Zeichen im Staub
Im Staub der Bibliothek erscheinen Fußspuren – doch sie enden mitten im Raum.
Probe: **Wesenwissen SG 16** → Wesen kann sich teilweise in Schatten auflösen.

---

8 – Die Butterlampe erlischt
Eine Butterlampe im Tempel erlischt plötzlich, obwohl kein Wind weht. Für einen Moment ist die Halle stockdunkel. Rotes Leuchten scheint aus einer Ecke.
Probe: **Wahrnehmung SG 14** → Dorje sieht zwei glühende Augen – und sie verschwinden sofort.

Einsatz der Tabelle

- Würfle 1W8, wenn du eine Szene verdichten willst.
- Jede Begegnung soll Dorje in Unsicherheit halten, ob er sich in einem politischen oder mystischen Netz bewegt.
- Manche Begegnungen können als **Foreshadowing** dienen (Augen, Hunde, Blut), andere verstärken den Druck durch Menschen (Menge, Spione, Aktivisten).

Gerüchtetabelle – Blut im Kloster

Würfle 1W6, wenn du Dorje (oder den Spielern) atmosphärische Fetzen in den Mund legen willst.

---

1 – „Die Chinesen haben Hunde, gezüchtet nur zum Töten.“
Ein alter Mann in einem Teeladen behauptet, dass Peking Bestien in die Berge entsandt habe. Vielleicht meint er Schäferhunde – vielleicht etwas anderes.

---

2 – „Bruder Dawa… er war immer zu streng im Gebet.“
Ein Novize erzählt mit gesenkter Stimme, dass Dawa seit Monaten nachts in der Halle betete, bis ihm Blut aus der Nase lief.

---

3 – „Die Ahnen selbst schreien nach Blut.“
Eine Frau auf dem Markt schwört, sie habe in der Nacht Trommeln gehört – doch das Kloster war still. Vielleicht halluziniert, vielleicht ein übernatürliches Omen.

---

4 – „Zhao bringt Listen mit Namen."
Ein Händler behauptet, chinesische Offiziere hätten Namenslisten tibetischer Aktivisten. Jeder weiß, wer als Nächstes sterben soll. Wahr oder Propaganda?

---

5 – „Die Hunde aus den Bergen kommen wieder."
Ein alter Yak-Hirte murmelt, er habe Schattenwesen gesehen, größer als Menschen, mit glühenden Augen. Ein Echo der Khyi'kpo-Legende.

---

6 – „Dorje selbst ist ein Verräter."
Zwei Jugendliche tuscheln, dass der Kriminalbeamte für Peking mordet. Sie haben angeblich gesehen, wie er nachts aus dem Kloster kam – blutverschmiert.

Einsatz der Gerüchte

- **Würfle 1W6**, wenn du die Stimmung verdichten willst.
- Manche Gerüchte sind falsch, andere beinhalten Körnchen Wahrheit.
- Sie können Dorje auf falsche Spuren locken oder ihn in brenzlige Situationen mit der Bevölkerung treiben.
- Wichtig: Gerüchte sind nie „sicher", sie schüren nur Zweifel.

Tenzin Dorje: Lhasa-Express

Einleitung

Der Lhasa-Express windet sich wie eine stählerne Schlange über die kargen Hochplateaus, vorbei an schneebedeckten Gipfeln, kargen Weiten und Klöstern, die wie Festungen der Stille über den Tälern thronen. Ein Zug, halb Legende, halb technische Meisterleistung – und Symbol einer politisch aufgeladenen Gegenwart.

Als der Zug endlich in Lhasa eintrifft, erwartet die Polizei eine gewöhnliche Routine: Passkontrollen, Grenzformalitäten. Doch im Gepäckwagen, zwischen Kisten voller Waren und Reisekoffern, liegt ein Toter. Es dauert nicht lange, bis man **Tenzin Dorje** ruft –

Kriminalbeamter, offiziell im Dienst der Volksrepublik, doch mit einem Herzen, das noch immer im Rhythmus der tibetischen Glocken schlägt.

Hintergrund

Der Mord an Bord des Zuges ist kein gewöhnlicher Mord. Unter den Reisenden befinden sich Pilger, chinesische Beamte, ausländische Touristen, Händler – und auch Mönche, die auf Einladung eines Klosters nach Lhasa unterwegs waren. Der Tote ist ein **wohlhabender tibetischer Geschäftsmann**, dessen Geschäfte ihn gleichermaßen mit Partei-Funktionären wie mit Klöstern verbunden haben. Seine Leiche weist grausame Verletzungen auf – als hätte ihn jemand mit ritueller Wut zugerichtet.

Die Frage, die Dorje klären muss:
Handelt es sich um ein politisches Attentat, einen Raubmord, ein Verbrechen aus Leidenschaft – oder steckt etwas viel Älteres und Dunkleres dahinter, das mit den Schatten der Berge selbst verwoben ist?

Atmosphäre

Die Spieler spüren die Enge des Zuges, die Mischung aus Diesel- und Räucherduft, das Murmeln der Fahrgäste, die nun in Lhasa auf dem Bahnsteig stehen und tuscheln. Sie können das Knirschen der Schottersteine unter den Schuhen hören, während sie die Spuren im Wagen untersuchen.
Und über all dem: das Flirren der Höhenluft, die wie ein unsichtbares Band die Gedanken benebelt.

Szenenaufbau

Szene 1 – Ankunft in Lhasa

Beschreibung für den Spielleiter:
Die Spieler werden in die Situation geworfen, sobald der Zug den Bahnhof von Lhasa erreicht. Menschenmengen strömen aus den Waggons, Behörden wachen über das Geschehen, Soldaten mustern Gesichter. Ein Beamter winkt Dorje herbei – im Gepäckwagen wurde eine Leiche entdeckt.

Vorlesetext:
„Die eisige Luft der Hochebene beißt in deine Lungen, als du den Bahnhof betrittst. Zwischen dampfenden Kesseln und dem metallenen Zischen der Lokomotive drängen Menschen hinaus in die klare Höhe. Soldaten mit roten Armbinden mustern die Reisenden – ein Gefühl, als stünde jeder unter Verdacht. Ein Offizier tritt an dich heran, seine Stimme hart und nüchtern: *‚Kriminalbeamter Dorje – im Gepäckwagen gibt es ein Problem.*“

Szene 2 – Der Tatort im Gepäckwagen

Beschreibung:
Der Tote – ein tibetischer Geschäftsmann – liegt im Stroh. Sein Gesicht ist blutverschmiert,

die Brust mit einer unregelmäßigen, fast rituell wirkenden Wunde geöffnet. Neben ihm eine halb aufgerissene Kiste. Darin alte Manuskripte, mit Wachssiegeln versehen.

Spuren:

- Blutspuren ziehen sich zur Tür, als ob der Mann noch gekämpft hätte.
- Ritzen in der Wand (ähneln tibetischen Schutzsymbolen).
- Eine leere Ledertasche (fehlender Inhalt).

Vorlesetext:
„Ein süßlich-metallischer Geruch schlägt dir entgegen, als du den Gepäckwagen betrittst. Zwischen Kisten und Bündeln liegt ein Körper, halb im Stroh versunken. Sein Gesicht eingefroren in einem Ausdruck stummer Qual, die Augen weit aufgerissen, als hätten sie etwas gesehen, das jenseits menschlicher Vorstellung lag. Neben ihm eine zerbrochene Holzkiste – zwischen Splittern und Hanfband lugen vergilbte Schriftrollen hervor."

Szene 3 – Erste Spurenaufnahme

Beschreibung:
Dorje und eventuelle Mitspieler können den Wagen untersuchen. Würfe auf **Beobachtung**, **Mythologie** oder **Heimlichkeit** bringen Erkenntnisse:

- Die Symbole sind kein Zufall – jemand wollte eine rituelle Abwehr schaffen.
- Auf dem Boden liegt ein Gepäckschein (Handout 1).
- Ein Zettel in der Tasche des Toten (Handout 2).

Vorlesetext (bei Entdeckung des Zettels):
„Zwischen den blutdurchtränkten Stofflagen seiner Jacke findest du ein zusammengefaltetes Papier. Die Schrift eilig, beinahe verwackelt: *‚… ich weiß, dass sie mir folgen. Aber in Lhasa wird man mich schützen. Wenn du diese Zeilen liest, habe ich es nicht geschafft.* "

Szene 4 – Befragungen der Mitreisenden

Beschreibung:
Die Spieler erhalten Gelegenheit, die wichtigsten NSCs zu befragen. Jeder hütet ein Geheimnis:

- **Chime Lhamo (Novizin):** Hat gesehen, wie der Tote spät nachts in einer Kiste wühlte. Sie fürchtet, er habe geheime Kloster-Reliquien gestohlen.
- **Zhang Wei (Zugführer):** Möchte alles vertuschen, droht subtil mit Partei-Druck. Weiß, dass Wachen den Wagen unbeaufsichtigt ließen.
- **Loten (Händler):** Verwickelt in Schmuggel, erpresste den Toten. Verbirgt einen Dolch.
- **Dr. Anke Bremer (Tibetologin):** Erklärt die Zeichen an der Wand, erkennt sie als Schutzsymbole gegen *böse Geister*.

Vorlesetext (Einleitung der Befragungen):
„Die Halle des Bahnhofs hallt wider vom Stimmengewirr. In einer Ecke sitzen die Fahrgäste, abgeschirmt von Soldaten. Misstrauische Blicke, verschränkte Arme, flackernde Augen –

jeder scheint mehr zu wissen, als er preisgibt. Du trittst näher, und eine gespannte Stille legt sich über die Gruppe, als ob man spüren würde: nun beginnt das eigentliche Spiel."

Szene 5 – Verdichtende Hinweise

Beschreibung:
Die Ermittlungen verdichten sich. Handout 3 (Zeitungsausschnitt) taucht auf, der von mysteriösen Vorfällen auf der Strecke berichtet. Die Spuren führen zu zwei möglichen Wegen:

- Politisches Komplott (Vertuschung eines Reliquien-Schmuggels).
- Übernatürliches Element (ein Schattenwesen verfolgte den Toten).

Vorlesetext:
„Zwischen den Seiten einer Zeitung, die ein Reisender achtlos zurückgelassen hat, sticht dir eine Schlagzeile ins Auge: *‚Unruhe auf der Zugstrecke – Sabotage oder Unfall?'* – eine Serie merkwürdiger Vorfälle, als sei der Zug selbst von einem unsichtbaren Begleiter verfolgt worden."

Szene 6 – Die Enthüllung

Option A – Menschliche Täterschaft:
Loten ist der Mörder. Er wollte die Reliquien an sich bringen, der Geschäftsmann stand ihm im Weg. Politisch heikel: Dorje muss entscheiden, ob er ihn der chinesischen Staatsmacht übergibt oder die Sache intern löst.

Option B – Übernatürlich:
Das „Schattenwesen" war die eigentliche Todesursache. Der Tote hatte verbotene Gräber geplündert, das Wesen folgte ihm und schlug zu. Die Spieler können es nur mit Sutras bannen oder durch ein Ritual im Kloster.

Vorlesetext (bei der Enthüllung):
„Die Fäden des Rätsels verknüpfen sich zu einem düsteren Muster. Alles weist auf eine Wahrheit, die entweder erschreckend banal oder jenseits der Welt der Menschen liegt. Das Flüstern der Zeugen verstummt, die Schatten an den Wänden wirken länger, dichter. Und du weißt: Nun gibt es kein Zurück mehr – nur die Konfrontation mit dem, was wirklich geschah."

Szene 7 – Finale Entscheidung

Beschreibung:
Dorje muss den Weg wählen:

- Ordnung wahren, Täter offiziell übergeben.
- Eine stille Lösung finden, die das Gesicht des Klosters wahrt.
- Oder sich dem Übernatürlichen stellen – mit Gebet, Ritual oder Gewalt.

Vorlesetext:
„Die Höhenluft drückt schwer auf deine Brust, als du den letzten Schritt gehst. Vor dir der Täter – oder das Wesen, das ihn verschlang. Hinter dir die Stadt Lhasa, uralt und unerschütterlich, Zeugin all der Rätsel, die Menschen und Götter hinterlassen haben. Jetzt liegt es an dir, die Wahrheit zu sprechen – oder sie in den Schatten der Berge zu begraben."

NSCs

Chime Lhamo – Novizin

- Rolle: Junge Nonne, reiste im Zug nach Lhasa, wirkt verschreckt, weiß mehr, als sie zugibt.
- Attribute: St 8, Ge 12, Ko 10, In 14, We 16, Ch 13
- Talente: Empathie, Wissen (Religiöse Texte), Heimlichkeit
- Besonderes: Kann Hinweise geben, dass der Tote mit verbotenen Reliquien handelte.

Zhang Wei – Zugführer

- Rolle: Autoritärer, aber nervöser Mann. Will, dass der Skandal vertuscht wird.
- Attribute: St 11, Ge 12, Ko 12, In 13, We 10, Ch 10
- Talente: Überreden, Organisation, Lügen
- Besonderes: Hat selbst Angst vor Konsequenzen, könnte versuchen, Beweise verschwinden zu lassen.

Loten – Händler

- Rolle: Mitreisender, gibt vor, Tee und Seide zu handeln, doch seine Kisten enthalten mehr.
- Attribute: St 13, Ge 11, Ko 12, In 14, We 9, Ch 12
- Talente: Feilschen, Täuschung, Nahkampf (Dolch)
- Besonderes: Trägt eine verborgene Klinge; hat eine enge Verbindung zum Opfer.

Dr. Anke Bremer – Deutsche Tibetologin

- Rolle: Ausländische Expertin, will nach Lhasa, um ein Kloster zu besuchen.
- Attribute: St 9, Ge 12, Ko 11, In 16, We 15, Ch 14
- Talente: Wissen (Geschichte, Sprache), Beobachtung, Diplomatie
- Besonderes: Könnte Dorje wichtige Übersetzungen alter Dokumente liefern.

Der Schatten im Wagen *(optionales übernatürliches Element)*

- Rolle: Eine Manifestation alter Schuld, vielleicht ein Schädelsammler aus den Mythen, der dem Opfer folgte.
- Attribute: St 15, Ge 14, Ko 15, In 10, We 12, Ch 6
- Fähigkeiten: Unsichtbar bis auf Spiegelungen, Angriff durch Ersticken, Schwäche: Rezitation alter Sutras.

Handouts

Handout 1 – Gepäckschein (zerknittert, etwas blutig)

Ein schmaler Papierstreifen, an einer Ecke rotbraun verfärbt, als hätte ihn jemand mit blutigen Fingern hastig zerknüllt. Die Schrift ist in gedrängtem Chinesisch, daneben tibetische Randnotizen, die unleserlich wirken.

„Wagen 3 – Kiste Nr. 47.
Inhalt: Landwirtschaftliche Werkzeuge.
Absender: Loten, Händler, Shigatse."

(Der Text wirkt harmlos, doch die Kiste enthielt keine Werkzeuge, sondern alte, mit Wachssiegeln verschlossene Manuskripte.)

Handout 2 – Brief des Toten (gefunden in seiner Jacke)

Ein Blatt aus einem kleinen Notizbuch, Eselsohren, die Tinte vom kalten Atem der Höhe verschmiert. Man sieht die hastige, gehetzte Schrift eines Mannes, der schon wusste, dass seine Zeit knapp war.

„Bruder,
ich weiß, dass sie mir folgen. Jede Nacht höre ich Schritte zwischen den Wagen, obwohl die Türen verschlossen sind. Manchmal ein Flüstern, das mir den Schlaf raubt.

Aber in Lhasa wird man mich schützen, davon bin ich überzeugt. Wenn du diese Zeilen liest, habe ich es nicht geschafft. Sorge dafür, dass die Kiste sicher ankommt.

– D."

Handout 3 – Zeitungsausschnitt

Eine tibetische Regionalzeitung, ausgeschnitten und achtlos zwischen den Seiten eines Fahrplanheftes gesteckt. Der Artikel ist markiert, als hätte jemand ihn mehrfach gelesen. Ein dünner schwarzer Rahmen um die Schlagzeile lässt den Text wie ein Mahnmal wirken.

„Unruhe auf der Zugstrecke – Sabotage oder Unfall?"

In den vergangenen Wochen kam es zu einer Reihe mysteriöser Vorfälle entlang der Qinghai-Tibet-Bahn: Türen öffneten sich bei voller Fahrt, Signalanlagen fielen ohne Grund aus, ein Zug kam beinahe von den Schienen.

Offiziell spricht man von technischen Schwierigkeiten – doch Reisende berichten von Schatten, die sich entlang der Gleise bewegen, von Stimmen in der Nacht und dem Gefühl, dass der Zug nicht allein reist.

Handout 4 – Fragment einer Kiste

Ein grobes Stück Holz, an der Bruchstelle gesplittert. Auf der Innenseite sind Zeichen eingeritzt – zu hastig, um Dekoration zu sein, zu alt, um bloßes Gekritzel zu sein. Mit einem Stück Holzkohle gezogen, grob und doch von jemandem, der wusste, was er tat.

„𑀲𑀺𑀤𑁆𑀥𑀺𑀫
Zeichen des Schutzes, Worte gegen das Dunkel:
Möge der Geist des Tales gebannt sein,
möge er nicht folgen,
möge er nicht sprechen.“

Spielleiterkapitel

Überblick

Dieser Fall führt Tenzin Dorje in die Enge eines Zuges und die Weite des Hochlands. Die Spieler begegnen einer Mischung aus politischen Intrigen, religiösen Untertönen und möglicherweise übernatürlichen Schatten.

Die Struktur ist klar in **sieben Szenen** gegliedert. Jeder Abschnitt enthält eine Mischung aus Ermittlungsarbeit, Spuren, Handouts und sozialen Konflikten. Als Spielleiter solltest du die Stimmung von **Enge und Beobachtung** (im Zug, unter Kontrolle der Behörden) mit der **Weite und Fremdheit** der tibetischen Hochlandszenerie kontrastieren.

Szene 1 – Ankunft in Lhasa

- **Funktion:** Einstieg, Spannung aufbauen.
- **Inhalt:** Der Zug rollt in den Bahnhof ein. Dorje wird von chinesischen Offizieren direkt zum Gepäckwagen gerufen.
- **Dramatik:** Das Gefühl, dass er schon vor Beginn unter Beobachtung steht.
- **Vorbereitung:** Militärpräsenz betonen, die Augen der Menge auf die SC richten.

Szene 2 – Der Tatort im Gepäckwagen

- **Funktion:** Erster Schock, zentrale Spuren.
- **Inhalt:** Der Tote liegt zwischen Kisten, grotesk zugerichtet. Neben ihm ein aufgerissenes Behältnis mit gestohlenen Manuskripten.
- **Spuren:** Blut im Stroh, eingeritzte Schutzsymbole, leere Tasche.
- **Handout:** Gepäckschein (Handout 1).
- **Proben:** Beobachtung (um Spuren zu sichern), Wissen: Mythologie (Bedeutung der Zeichen).

Szene 3 – Erste Spurenaufnahme

- **Funktion:** Intensivierung, kleine Enthüllungen.
- **Inhalt:** Genauere Untersuchung der Leiche und des Gepäckwagens.
- **Handouts:**
  - Brief des Toten (Handout 2).
- **Proben:** Medizin (Todesursache ermitteln), Heimlichkeit (um übersehene Objekte zu finden).
- **Stimmung:** Das Gefühl, dass der Tote „gejagt" war, nicht zufällig gestorben ist.

Szene 4 – Befragungen der Mitreisenden

- **Funktion:** Soziale Phase, Verdachtsmomente.
- **NSCs:**
  - **Chime Lhamo (Novizin):** Furchtsam, aber wissend.
  - **Zhang Wei (Zugführer):** Will alles unterdrücken.
  - **Loten (Händler):** Verstrickt, bewaffnet, möglicherweise der Mörder.
  - **Dr. Anke Bremer (Tibetologin):** Schlüssel zu den Symbolen, mögliche Verbündete.
- **Handlung:** Jede Figur hält ein Stück der Wahrheit zurück. Der Spielleiter sollte Notizen haben, wann welche Information preisgegeben wird (durch Überzeugen, Drohen oder Empathie).
- **Spannung:** Die Gruppe misstraut sich gegenseitig; Dorje wird von allen Seiten geprüft.

Szene 5 – Verdichtende Hinweise

- **Funktion:** Wendepunkt. Die Ermittler begreifen, dass der Mord mehr ist als eine „bloße" Tat.
- **Handout:** Zeitungsausschnitt (Handout 3).
- **Proben:** Intelligenzproben, um Zusammenhänge zwischen Reliquien, Vorfällen auf der Strecke und dem Tod herzustellen.
- **Atmosphäre:** Der Fall weitet sich aus – nun steht nicht nur ein Mord, sondern ein größeres Netz aus Schmuggel, Mythen und vielleicht Geistern im Raum.

Szene 6 – Die Enthüllung

- **Option A – Menschlich:**
  - Täter ist Loten. Mord aus Habgier und Angst, dass der Tote seine Geschäfte gefährdet.
  - Politische Brisanz: Übergabe an chinesische Behörden oder Verschweigen?
- **Option B – Übernatürlich:**
  - Das Schattenwesen hat den Geschäftsmann verfolgt und getötet.
  - Nur alte Sutras oder ein Ritual können es bannen.
  - Der Händler Loten bleibt trotzdem verdächtig: Er hat von den Reliquien profitiert.
- **Dramatik:** Egal welche Variante, Dorje steht vor einem moralischen Dilemma.

Szene 7 – Finale Entscheidung

- **Funktion:** Abschluss, moralischer Knotenpunkt.
- **Mögliche Enden:**
    1. Dorje liefert Loten aus – Loyalität zur chinesischen Staatsmacht, aber Verrat an den Klöstern.
    2. Dorje verschweigt die Wahrheit – schützt Tibet, aber riskiert seine Stellung.
    3. Dorje stellt sich dem Übernatürlichen – Sieg oder Niederlage gegen eine alte Macht.
- **Atmosphäre:** Die Entscheidung ist kein Triumph, sondern trägt die Schwere von Schuld, Pflicht und Tradition.

Handouts (Einsatzplan)

- **Handout 1 – Gepäckschein:** Szene 2 (Tatort).
- **Handout 2 – Brief:** Szene 3 (Untersuchung).
- **Handout 3 – Zeitung:** Szene 5 (Wendepunkt).
- **Handout 4 – Fragment der Kiste:** Kann in Szene 2 oder 5 auftauchen, je nach gewünschter Intensität.

Spielleiterhinweise

- **Flexibilität:** Du kannst entscheiden, ob die Geschichte eine menschliche oder übernatürliche Lösung erhält. Beide Stränge sind gleichwertig.
- **Druck:** Betone den politischen Druck – chinesische Beamte wollen schnelle Ergebnisse, während die Klöster ihre Ehre retten müssen. Dorje steht zwischen zwei Welten.
- **Symbolik:** Das Hochland, die Enge des Zuges, die Schatten – sie spiegeln Dorjes eigene Zerrissenheit wider.

Erforschung der Möglichkeiten

Was wäre, wenn man die Welt von Grimm erweitern würde? In der Zeit zurück gehen, oder auch weit in die Zunkunft? Hier sind einige Vorschläge, wo sich das hin entwickeln könnte....

Die Vergangenheit

Marcus Didius Falco: Bronzevenus

Marcus Didius Falco

„Ich bin kein Held. Nur einer, der weiß, wo er hinschauen muss – und manchmal findet, was niemand finden will."

Rom, Stadt der Marmorpaläste und der stinkenden Gossen. Zwischen Triumphzügen und Gladiatorenkämpfen, zwischen Orakel und Intrige, lebt ein Mann, der die Wahrheit sucht – auch wenn sie voller Blut und Schuld ist.

Marcus Didius Falco, Sohn aus der Subura, trägt die Narben des Lebens auf der Haut und den Spott in den Augen. Er ist kein Held in strahlender Rüstung, sondern ein Informator – ein Schnüffler, ein Sucher, ein Mann, den niemand an den Festtafeln haben will, solange er noch Fragen stellt. Er hat gelernt, dass hinter jedem Senatorenschmuck eine Lüge steckt, und dass die Schatten Roms mehr Monster bergen als die Arena.

Falco geht dorthin, wo andere den Blick abwenden: in die Schenken der Gassen, in die Häuser der Wohlhabenden, auf die Felder der Toten. Er kennt die Sprache der Händler und die Gesten der Soldaten, das Murmeln der Sklaven und das Flüstern der Frauen in den Thermen. Und er weiß, dass Wesen keine Fabeln sind – sie tragen Masken aus Mythen, doch ihre Zähne sind echt.

An seiner Seite steht Helena Justina, Tochter eines Senators, deren Geist schärfer ist als jedes Schwert, und Petronius Longus, der Wachmann mit dem Herz eines Wolfes. Zusammen durchschreiten sie die Grenzlinien zwischen Recht und Chaos, zwischen Legende und Blut.

Hintergrund

Falco ist ein **informator** im Rom des 1. Jahrhunderts n. Chr., eine Mischung aus Privatdetektiv, Spitzel und unbequemer Wahrheitssucher. Er bewegt sich zwischen den Welten: auf den Straßen der Subura ebenso wie in den Marmorsälen der Senatoren. Seine Zunge ist scharf, sein Humor beißend, doch sein Herz schlägt für die Wahrheit – und für Helena Justina.

Attribute

- **Stärke**: 11 (Falco kann sich wehren, ist aber kein Kämpfer erster Klasse)
- **Geschicklichkeit**: 13 (Straßeninstinkt, flink in Gassenkämpfen)
- **Konstitution**: 12 (zäh, übersteht Schläge und Weinexzesse)
- **Intelligenz**: 15 (scharfer Verstand, Kombinationsgabe)
- **Weisheit**: 14 (Menschenkenntnis, Intuition)
- **Charisma**: 13 (Sarkasmus, aber auch Charme, wenn er will)

Fertigkeiten (mit Vorteilen)

- **Ermitteln** (Straßenspuren, Gerüchte, Indizien)
- **Bluffen & Täuschen** (Informationen beschaffen, Verhörrollen umkehren)
- **Menschenkenntnis** (durchschaut Lügen und versteckte Motive)
- **Straßenwissen** (kennt Gassen, Schwarzmärkte, Tavernen)
- **Überleben in der Stadt** (bestechen, verhandeln, verschwinden)

Besondere Fähigkeiten

- **Zunge wie ein Dolch**: Einmal pro Szene darf Falco mit einem spöttischen Kommentar einen Gegner aus der Fassung bringen (–2 auf dessen nächste Probe).
- **Straßenkontakte**: Falco kann in fast jedem Viertel Roms Informationen beschaffen, wenn er Zeit, Wein und ein paar Sesterzen investiert.
- **Zäh wie Leder**: Einmal pro Szene kann er einen erlittenen schweren Treffer auf normalen Schaden reduzieren.

Ausrüstung

- Wachstafeln, Stilus (Schreibgriffel)
- Dolch unter der Tunika
- Abgegriffene Geldbörse (meist halb leer)
- Mantel, der schon bessere Tage gesehen hat
- Gladius mittlerer Qualität.

Marcus Didius Falco und Wesen

Für Falco sind Wesen keine Götterboten, sondern Teil des menschlichen Schmutzes, den er täglich aufdeckt. Satyrn, die in Weinschenken lüstern nach Beute grinsen; Harpyien, die in reichen Villen Gift und Intrige weben; oder Lykanthropen, die sich selbst für göttlich verflucht halten – all das sieht er nicht als Wunder, sondern als Arbeit. Er nimmt die Mythen beim Wort, doch entkleidet sie ihres Glanzes: Für ihn sind Wesen weder göttlich noch dämonisch, sondern nur Spieler im ewigen Spiel um Macht, Gold und Blut.

- **Falco selbst**: Er ist Skeptiker, mit spitzer Zunge und ironischem Humor. Er glaubt nicht blind an jeden Mythos – aber er hat genug erlebt, um zu wissen, dass die Welt mehr verbirgt, als die Subura zeigt. Für ihn sind Wesen „ein weiterer Teil des dreckigen Geschäfts".
- **Pragmatisch**: Wenn ein Satyr Schutzgeld kassiert oder eine Lamia in den Thermen ihr Unwesen treibt, dann ist das für Falco ein Fall wie jeder andere – er betrachtet Wesen nicht als übernatürlich, sondern als **Menschen mit gefährlichen Eigenheiten**.
- **Ironischer Realismus**: Während viele Römer Wesen für Boten der Götter halten, sieht Falco sie als „Kreaturen mit eigenem Hunger und Stolz".

Antikes Wesen-Setting

Damit das funktioniert, könnte man die Wesenwelt in der Antike **anders rahmen**:

- **Göttermasken**: Viele Wesen tarnen sich unter den alten Mythen. Ein Minotaurus ist eben kein „Gottsohn", sondern ein Wesen, das auf Kreta sein Unwesen trieb.

- **Kaiserlicher Kult**: Manche Kaiser lassen sich von Wesen beraten oder schützen. Domitian etwa könnte einen Hexenbiest-Berater haben, Vespasian einen Blutbader-Leibwächter.
- **Volksglaube**: Die einfachen Leute halten Wesen für „dämonische Manifestationen". Orakelstätten, Sybillen, geheimnisvolle Kulte – überall mischt sich Wesenmacht hinein.

Falcos Blick

- **„Jeder Kaiser hat seine Monster, manche sichtbar, manche versteckt. Ich suche die, die in der Dunkelheit atmen."**
- Er akzeptiert Wesen als Teil seines Alltags – aber er hat kein ehrfürchtiges Staunen. Eher: „Schon wieder ein Problem, das mir die Nacht verdirbt."

Sidekicks

Helena Justina

„Ich hätte einen Senatorensohn heiraten können. Ich entschied mich für die Wahrheit."

- **Rolle**: Partnerin, intellektuelle Ergänzung
- **Attribute**: Intelligenz 16, Charisma 15, Weisheit 14
- **Fertigkeiten**: Bildung (Geschichte, Philosophie), Diplomatie, Etikette
- **Fähigkeit**: *„Stimme der Vernunft"* – kann Falco einmal pro Szene +2 auf einen Rettungswurf gegen Wahnsinn oder Furcht geben.

Petronius Longus

„Wir sind beide Straßenhunde. Nur habe ich mir eine Uniform übergezogen."

- **Rolle**: Falcos bester Freund, Centurio bei der Stadtwache (Vigiles)
- **Attribute**: Stärke 14, Geschicklichkeit 12, Weisheit 12
- **Fertigkeiten**: Kämpfen, Einschüchtern, Stadtwache-Kontakte
- **Fähigkeit**: *„Kollege mit Helm"* – kann einmal pro Szene Verstärkung der Vigiles herbeiholen (dauert 1W6 Minuten).

Nux (der Hund)

„Nux ist nicht schön. Aber wenn sie einmal zubeißt, bleibt sie dran."

- **Rolle**: Falcos treuer, halbverhungert wirkender Hund
- **Attribute**: Stärke 10, Geschick 14, Konstitution 13, Weisheit 12
- **Fertigkeiten**: Spuren wittern, Kämpfen
- **Fähigkeit**: *„Kiefer aus Eisen"* – wenn Nux einmal trifft, hält sie fest (Gegner muss SG 15 überwinden, um sich zu befreien).

Szenario

Rom, im Frühsommer des Jahres 71 n. Chr. Die Hitze steht wie geschmolzenes Kupfer über den Insulae, die neuen Reichen reißen Baugrund aus den Händen der Plebs, und irgendwo zwischen Thermen, Triclinium und Schenke sucht ein zäher Ermittler und Grimm *nach Wahrheit – Marcus Didius Falco. Eine rothaarige Witwe sammelt Vermögen wie andere Armreifen; jeder Gatte stirbt „zufällig". An ihrer Hand: ein Kupferring mit der Venus. Und in den Schatten: Wesen, die schon zu Roms Gründungsmythen gehörten.*

Leitbild & Ton

Ein harter, schnoddriger *Privatinvestor* im Rom der Flavier, doch zugleich ein **Grimm** („Augur des Blutes"): Falco kann die wahre Natur der **Wesen** sehen und benennt sie – mit der respektlosen Ironie eines Mannes, dessen Sandalen mehr Gossen als Marmorsäle gesehen haben.

Baseline der Vorlage: Falco wird von neureichen Freigelassenen angeheuert, eine *vermeintliche Schwarze Witwe* zu überführen; real-estate-Schiebereien, ein Turbot-Gelage, Helena Justina als Herzens-und Ermittlungs-Partnerin, eine Kontorsionistin samt Schlange, Schutzgelder im Häusermarkt.

Wesentwist: Hinter der „Kupfervenus" steckt ein römischer Kultknoten aus Zauberei und Gier: Die Verdächtige **Severina Zotica** ist keine simple Giftmischerin – sie ist die *Priesterschmiere* einer **Zauberbiest-Dynastie** (hexisches Blut), die mit einem alten **Venus-Bindesiegel** (Kupferring) *Fesseln der Zuneigung* erzwingt und Opfer in „Unfalltode" treibt. Ihre Haus-Artistin **Nais** zeigt *Woge* einer **Schlangenmaid** (*Serpens-Wesen*, lokaler römischer Zweig), deren vertraute Pythonschlange die Aura verstärkt. Die Bauhaie der **Sulpicii-Freedmen** sind wiederum von **Bauerschweinen** und **Fuchsbaus** durchsetzt – listig, feist, stets auf den Profit aus.

Regeln & Anpassungen (Grimm D20, Antike)

- *Fertigkeitsschwellen* (Leicht 10, Ordentlich 13, Anspruchsvoll 16, Hart 19, Legendär 22).
- **Römische Umgebungsmodifikatoren:**
  - Enge Insulae-Treppen: -2 auf Initiative & Ausweichen; Akrobatik 13 zum raschen Abstieg.
  - Marktgedränge: Spurenlesen -2, Taschendiebstahl +2 (für Täter).
  - Thermen-Dampf: Wahrnehmung -2, aber Soziales +2 (lockere Zungen).
- **Grimm-Sicht:** Falco erkennt *Woge* (Wesenwahre Gestalt) mit **Wesenblick** (Probe: Wahrnehmung vs. Willenskraft d. Ziels).
- **Hexerei der Kupfervenus:** *Fessel der Venus* (Ritual, Medium: Kupfer, Blutstropfen & Duftöl). Effekt: Zwang, leichte Obsession (Willenskraft 16 zum Widerstehen, bei Misslingen kumulative -1 auf Urteilsvermögen; drei Fehlschläge → *blinder Eifer*, siehe Szene VII).
- **Furcht & Wahnsinn:** Begegnung mit Woge/Blutmagie → Furchttest (Willenskraft 13/16); bei Scheitern kurz *Ekel/Erstarren* (−2 auf nächste Probe) oder *Paranoia* (kurzer Nachteil auf Empathie).

Dramatis Personae / NSC

Severina Zotica, die „Kupfervenus“ (Zauberbiest-Dynastie)

- **Werte:** STR 9, DEX 11, KON 10, INT 14, WIS 13, CHA 17
- **Fertigkeiten:** Verführung +7, Alchemie/Gifte +5, Okkultes +6, Täuschung +6
- **Hexerei:** *Fessel der Venus*, *Kupferglanz* (1×/Szene: Blend/Ablenkung; -2 Wahrnehmung der Ziele, WIS 13 negiert), *Duft des Myrtenhain* (Sozialwürfe +2).
- **Kampf:** INI +1, Verteidigung 12, TP 12; Dolch vergiftet (+1W4 über 10 Min., KON 16 widerstehen).

Nais, die Kontorsionistin (Schlangenmaid, „Serpens“)

- **Werte:** STR 11, DEX 16, KON 12, INT 11, WIS 12, CHA 12
- **Fertigkeiten:** Akrobatik +7, Heimlichkeit +6, Klettern +5, Einschüchtern (Woge) +4
- **Woge-Gaben:** *Würgeschlinge* (Halten-Manöver +6), *Schuppenblitz* (kurzer Panikeffekt, WIS 13), *Zungengespür* (Geruch/Hitze – Wahrnehmung +2).
- **Kampf:** INI +3, Angr. +5 (Würge 1W6 & Grapple), Verteidigung 14, TP 18.

Die Sulpicii-Freigelassenen (Bauherren-Konsortium)

- **Artemo (Fuchsbau, Planer):** INT 14, CHA 13; List +6, Verträge +5, Bestechung +4.
- **Bacchylus (Bauerschwein, Beschaffer):** STR 13, KON 13; Einschüchtern +5, Logistik +4; *Dickfellig* (−1 Schaden pro Treffer).
- **Chresimus (Mensch, Frontmann):** CHA 15; Rhetorik +6, Täuschung +5.
- **Kampf (als Gruppe):** Straßenkämpfer +4, Verteidigung 12–13, TP 16–20.

Nebenrollen (Auswahl)

- **Lenia**, Hausverwalterin Severinas (Mensch, Nerv aus Stahl; Heimlichkeit +3, Horchen +4).
- **Thaïs**, Parfümeurin (Mensch; Alchemie +4, Klatsch +5).
- **Smaragd**, Hehler (Eisbiber; Handwerk +5, Fluchtwege +4).
- **Paphlagon**, Mietmuskel (Blutbader; Stärke 15, Zäh +2, Raserei-Tick, kontrollierbar).

Szenenfahrplan (mit Vorlesetexten & Proben)

I. Kupferglanz in der Mittagshitze **– Aufhänger**

Ort: Subura, ein schattiges Atriumhaus.
Auftrag: Die Freigelassenen beauftragen Falco: „Halt eine Hochzeit auf – bevor einer stirbt.“

Vorlesetext:
„Die Luft schmeckt nach Staub und Olivenöl. Drei Männer mit weichen Händen und hartem Blick sitzen unter einem Wandbild, auf dem Venus aus dem Meer steigt. Der Älteste wiegt einen schlichten Kupferring in der Hand. ‚Sie tötet Männer‘, sagt er. ‚Sie nennt es Liebe.‘“

Kernelemente & Proben:

- Menschenkenntnis (13) → Chresimus verheimlicht, dass das Konsortium kurz vor einem riskanten Baukauf bei Severinas Bekannten steht.
- Okkultes (16) → Der Ring zeigt *Ritusspuren*: Blutporen am Innenreif.
- Vertrag & Recht (13, Helena) → Vorhochzeits-Kontrakt mit Klauseln zugunsten Severina.

Hinweis: Der Auftrag spiegelt das klassische PI-Dilemma der Vorlage; hier als *präventiver Mordschutz* gegen eine Witwe, die dreimal reich geerbt hat.

II. Thermen – Zungen werden weich

Ort: Titus-Thermen.
Ziel: Klatsch, Duft und ein Name: *Nais*.

Vorlesetext:
„Zwischen Dampf und Ehrgeiz lösen sich Worte wie Salböl. Helena lächelt dünn; Falco lässt den Badediener reden – und der Badediener lässt alle reden."

Proben:

- Diplomatie/Tratsch (13) → Severina pflegt *abends im Park der Myrten* Rituale.
- Wahrnehmung (14) → Eine Parfümnote (Myrte & Zimt) kehrt wieder – *Duftanker* des Venus-Ritus.

III. Das Turbot-Gelage

Ort: Falcos Mietbude – improvisiertes Gastmahl.
Ziel: Die Sulpicii aus der Reserve locken; Petronius erfährt von Schutzgelderpressung.

Vorlesetext:
„Der Turbot dünstet, als hätte Neptun selbst einen letzten Seufzer hinterlassen. Im Rauch tanzen Gesten, und in jedem Becher schwimmt ein Angebot mit."

Mechanik:

- Soziales Duell: Falco (Rhetorik +4) vs. Artemo (List +6). Bei Falco-Sieg rückt ein *Schmiergeldpfad* heraus: Name **Smaragd** (Eisbiber-Hehler).
- Misslingt → Späterer Hinterhalt in Szene V.

IV. Die Kontorsionistin

Ort: Manege hinter einem Mietshof.
Ziel: Nais identifizieren (Serpens-Wesen), *Kupferglanz* beobachten.

Vorlesetext:
„Der Körper knickt wie ein nasser Weidenzweig. Die Schlange hebt den Kopf, und in den gelben Linsen spiegelt sich eine kleine Venus in Kupfer.“

Proben & Effekte:

- Wesenblick (Falco vs. WIS 13) → **Woge**: Schuppen an Hals, gespaltene Zunge, Blickstarre.
- Einschüchtern vs. Standhalten (13) → Nais „raunt“: ‚Kupfer bindet, aber Blut befreit.‘
- Kampf optional: Mietmuskel stört → kurzer Ringkampf (2–3 Runden). Beutechance: *parfümierter Kupferanhänger* (+1 auf Okkultes-Analysen der Fessel).

V. Die Baustelle bei Nacht

Ort: Baugrube am Esquilin.
Ziel: Schutzgeldkette; Begegnung mit Blutbader Paphlagon.

Vorlesetext:
„Pfosten wie Rippen eines Riesen. Seile, die knarzen. Und die Nacht, die so tut, als sei sie leer.“

Ablauf:

- Schleichen (13) → Lauschen: *Bacchylus* kassiert, nennt eine „Witwensteuer“.
- Hinterhalt (wenn III misslang): 1–2 Schläger + Paphlagon (Blutbader, kontrollierte Raserei).
- Kampfziel: Überleben & *Schmierzettel* erbeuten (Namen, Summen, *Myrtenpark* als Treffpunkt).

VI. Myrten im Mond **– der Ritus**

Ort: Gartenheiligtum der Venus.
Ziel: Den *Fessel-Ritus* miterleben oder stören.

Vorlesetext:
„Der Mond versilbert Kupfer. Ein Hauch von Zimt. Finger schneiden die Luft, als zögen sie Fäden von Herz zu Herz.“

Ritualmechanik:

- Okkultes (16) → Erkennen: Kupfer/Blut/Parfüm → *Bindung der Zuneigung*.
- Eingriff: Heimlichkeit (16) oder Athletik (13) zum *Austauschen* der Ampulle (neutralisiert Zwang).
- Misslingt → Ziel-NSC (künftiger Bräutigam) erleidet **blinden Eifer** (Willenskraft 16 heilen; sonst -2 auf Urteilsvermögen für 24h).

VII. Die falsche Witwe

Ort: Severinas Atriumhaus.
Ziel: Widersprüche entlarven; Kupferring sichern.

Vorlesetext:
„Sie trägt Trauerlicht wie andere Schminke. Der Ring ist schlicht. Ihre Augen nicht."

Sozialduell:

- Falco/Helena (Lügen entlarven +5 / Empathie +5) vs. Severina (Täuschung +6).
- Triumph → *offene Drohung*: „Männer sterben, wenn sie mich verlassen – und wenn sie bleiben."
- Kupferring stehlen: Diebeshand (16) oder Austauschmanöver (13) mit Helena als Ablenkung.

VIII. Kupfer & Kalk **– Spur ins Lab**

Ort: Parfümerin Thaïs; später: improvisiertes Labor.
Ziel: Giftspuren? Nein – *Zwangsduft*.

Vorlesetext:
„Die Alabastergefäße summen wie Bienenstöcke. Thaïs wiegt Myrte, als ginge es um Seelen."

Proben:

- Alchemie (13) → Duftöl triggert *Ritusanker*.
- Okkultes (16) → Kupferionen katalysieren den Bann. Gegenmittel: *Salz, Essig, Eisenkontakt*.
- **Handout-Idee (In-World-Text):** Rezeptstreifen mit Ölflecken (gibt +1 auf spätere Entzauberungsproben).

IX. Die Demolierung

Ort: Abrisshaus; Petronius führt Vigiles.
Ziel: Sulpicii unter Druck, Severina entgleitet – Nais stellt sich.

Vorlesetext:
„Mauern fallen wie Sätze, die keiner mehr hören will. Staub zuckt, als atmete die Stadt schwer."

Konflikt:

- Taktik (Petronius +5) gibt Vorteil auf Initiative der Gruppe.
- Nais (Serpens) hält Falco im Würgegriff → Athletik 16 oder Trick (Sand in die Augen, List 13).
- Sieg: Nais flieht, lässt *Kupferampulle* (Ritual-Fokus) fallen.

In der Vorlage eskaliert Falcos Welt, während er der Spur folgt – hier bricht buchstäblich der Boden unter den Bauintrigen.

X. Die Enthüllung im Spiegelbecken

Ort: Kleines Nymphäum mit Wasserbecken.
Ziel: Severinas wahres Motiv & letzter Bann.

Vorlesetext:
„Im Wasser ruht der Himmel Roms – verzerrt und ehrlich. Der Kupferglanz schwimmt über die Fliesen, als wäre er lebendig.“

Konfrontation:

- Severina versucht *Fessel der Venus* auf Falco (Willenskraft 16).
- Helena kann *Eisenkontakt* (Klingenrücken) an Falcos Ringfinger drücken → +2 auf Widerstand.
- Soziales Endspiel: Falco konfrontiert mit *Kette der „Unfälle“* und *Finanzflüssen* (Beweise aus III, V, VIII).
- Ende je nach Tisch:
  - **A)** Verhaftung durch Petronius (Zauberbiest-Skandal, politisch heikel).
  - **B)** Severina flieht, verliert den Ring (Artefakt gesichert).
  - **C)** Tragischer Sturz ins Becken – *Kupfer sinkt schwer*.

Epilog: Kupfer schmeckt nach Blut

Vorlesetext:
„Helena legt den Ring in ein Tuch. ‚Kupfer ist ein ehrliches Metall‘, sagt sie. ‚Es zeigt, was du hineinlegst.‘ Falco nickt. ‚Dann sollten wir es von der Stadt fernhalten.‘“

Handouts

Handout I – Wachstafel der Sulpicii

(gefunden beim Turbot-Gelage oder später in den Unterlagen der Freigelassenen)

Auf der dunklen Wachsschicht haben hastige Hände eingeritzt:

„Summe: achtzigtausend Sesterzen.
Empfänger: Severina Z. – genannt Kupfervenus.
Sicherheit: zwei Häuser in der Subura, eine Baugrube am Esquilin.
Bedingung: Verheiratung. Im Falle des Todes des Ehemanns bleibt Besitz bei der Witwe.“

Am Rand eine Kerbe, als hätte jemand mit dem Stilus gezögert – oder verschwiegen.

Handout II – Parfümstreifen der Thaïs

(überreicht, wenn die Ermittler sie in der Werkstatt besuchen; dünnes Papyrus, ölig getränkt)

Der Streifen glänzt fettig, riecht stark nach Myrte, unterlegt von Zimt. Ein Hauch beißt in der Nase, metallisch, fast wie Blut.

In schwacher Tinte:
„Kupfer = Venus. Myrte = Herz.
Drei Tropfen Blut, eine Münze aus reinem Erz.
Sprich im Garten, wenn der Mond hoch,
und binde, was dir gehört."

Handout III – Schmiergeldliste des Bacchylus

(auf rauem Pergament, in einer Baugrube versteckt, von Falco oder Petronius geborgen)

Das Pergament ist verschwitzt, beschmutzt mit Kalk und Wein.

„Von den Mietshäusern der Subura:

- Jeder Ziegelträger: 2 Denare die Woche.
- Jeder Laden: 5 Denare.
- Witwensteuer: 1 Denar je Nacht.

Von Severina: *kein Tribut*.
Begründung: Kupfer schützt.
—Bacchylus"

Handout IV – Ampullen-Scherben

(im Myrtenpark nach dem Ritus, falls die Helden eingreifen oder später suchen)

Splitter aus grünem Glas, noch klebrig von Öl. Sie duften süß, doch in der Kehle kratzt es. Auf einem Reststück hat jemand mit Nadel eingeritzt:

„Blut und Duft = Liebe.
Kupfer = Treue.
Wasser = Spiegel.
Ohne Salz kein Halt."

Handout V – Hausverwalterin Lenias Notiz

(kleiner Wachsstreifen, unter Severinas Truhe verborgen). Die Schrift ist schlicht, fast ängstlich.

„Herrin verlangt den Ring bei jeder Mahlzeit.
Neue Münze in Auftrag gegeben – Kupfer mit Bildnis der Venus.

Sagt: ‚Männer schauen ins Metall und sehen die Wahrheit.‘
Ich sehe nur, wie sie schwächer werden.“

Handout VI – Nais’ Prophezeiung

(zerrissenes Stück Papyrus, das die Schlange der Artistin um den Hals trug; Falco kann es im Kampf erbeuten)

Die Tinte verläuft, als sei sie mit Schlangengift geschrieben.

„Zunge spaltet Worte.
Kupfer spiegelt das Herz.
Wer sich bindet, stirbt.
Wer das Eisen hält, lebt.“

Handout VII – Kupferring (Artefaktbeschreibung)

(falls die Spieler ihn sichern)

Schwerer Reif, rotbraun angelaufen. Innen kleine Poren, als hätten Tropfen hineingebrannt. Auf der Oberfläche: Venus, nackt, die Muschel in Händen – doch ihre Augen wirken wie Löcher. Wenn man den Ring trägt, summt er leise, als flüstere jemand ein Versprechen.

Ermittlungsstruktur (Clue-Pfad)

- **Auftrag & Ring → Thermen-Duft → Nais & Schlange → Schmiergeldzettel → Myrten-Ritus → Kupferampulle → Labor → Abriss/Flucht → Becken-Finale**.
- **Rote Heringe:** Gift (klassisch), Eifersucht eines Ex-Liebhabers, „Fluch“.
- **Beweisarten:** Parfümreste, Kupferpatina an Stoffsäumen, Finanznotizen, Zeugenaussagen unter Dampf.

Begegnungen & Herausforderungen (kurz)

1. **Gassenkampf** (2 Schläger + Blutbader Paphlagon) – mittelhart; Ziel: entkommen mit Beutezettel.
2. **Ritus stören** – sozial/taktisch; Fehlschlag → „blinder Eifer“ beim Ziel-NSC.
3. **Manege-Verfolgung** – Parkour über Seile, Akrobatik 13–16; Sturzschaden 1W6/Stockwerk.
4. **Endspiel** – Hybrid aus Sozialduell & Magiewurf.

Belohnungen & Konsequenzen

- **Artefakt:** *Ring der Kupfervenus* (gebrochener Fokus) – als Trophäe; bei Reparatur wieder nutzbar (gefährlich).
- **Ruhm/Ansehen:** +1 Ansehen bei Vigiles (Petronius) ODER -1 bei Patriziern (Skandal).
- **Helena-Beziehung:** Gemeinsame Erfolge → *Vertrautes Duo* (1×/Sitzung +1 auf kombinierte Ermittlungsproben).

Tabellen

Straßenklatsch d6
1 Parfümverkäufer: „Myrte ist in Mode – für Hochzeiten."
2 Badediener: „Kupfer macht schön. Oder krank."
3 Sklavenhändler: „Eine Artistin sucht neue Bande."
4 Ziegelträger: „Die Sulpicii mauern schneller als die Stadt guckt."
5 Hehler: „Eisen rostet. Kupfer lacht."
6 Würfelbube: „Heute Nacht summt der Park."

Komplikationen d4
1 Falsche Denunziation → Vigiles nerven.
2 Schlange entwischt → späterer Schreckeffekt.
3 Nachbar klagt über Lärm → soziale Hürde.
4 Plötzlicher Sommerregen → Spuren gewaschen (−2).

Spielleiterkapitel

Grundton

Dieses Abenteuer lebt von drei Säulen:

1. **Staub und Glanz** – Rom als Stadt voller Baugruben, Parfüm und billiger Marmorstatuen.
2. **Täuschung und Bindung** – Severinas Ritus verführt, statt zu vergiften.
3. **Zynismus und Herz** – Falcos sarkastischer Blick, Helenas Schärfe, Petronius' raues Lachen.

Der Spielleiter sollte stets in **sinnlichen Bildern** sprechen:

- Häuser riechen nach Fisch und Kalk,
- Parfüm brennt süß in der Kehle,
- Kupfer glänzt wie Blut.

So entsteht ein Rom, das **die Spieler fühlen, schmecken, hören** – und in dem Wesen im Hintergrund ihre alten Fäden spinnen.

Aufbau

Die Szenen sind nicht streng linear; sie folgen jedoch einem roten Faden:
Auftrag → Nachforschungen → Enthüllung des Ritus → Finale im Nymphäum.

Die Spieler können Handlungsorte frei wählen. Achte darauf, Hinweise **nicht zu früh zu geben**. Jede Szene sollte ein Stück des Puzzles aufdecken.

Hinweise zu den Handouts

Handout I – Wachstafel der Sulpicii

- **Fundort:** Entweder beim Turbot-Gelage (wenn Falco sie überredet, die Tafel zu zeigen) oder später in den Papieren von Chresimus.
- **Nutzung:** Verdeutlicht, dass Severina nicht nur Witwe, sondern auch Vertragsgewinnerin ist. Der Randkratzer ist das **erste Indiz für Unbehagen im Konsortium**.
- **Regelhinweis:** Bonus +1 auf Nachforschungen zur Baugrube, wenn die Spieler diese Tafel besitzen.

Handout II – Parfümstreifen der Thaïs

- **Fundort:** Thaïs überreicht ihn den Spielern nach erfolgreicher Diplomatie (oder gegen eine kleine Bestechung).
- **Nutzung:** Enthält fast schon das Ritualrezept. Wichtig: Erwähne, dass Spieler den metallischen Blutgeruch bemerken.
- **Regelhinweis:** Wer den Streifen besitzt, erhält Vorteil (zweiter Wurf) auf alle Okkultes-Proben zum Erkennen des Ritus.

Handout III – Schmiergeldliste des Bacchylus

- **Fundort:** In der Baugrube bei Nacht (Szene V). Entweder durch Schleichen im Lager oder nach einem Kampf im Besitz des Bauerschweins.
- **Nutzung:** Zeigt, dass Severina „ausgenommen" wurde – niemand darf ihr Tribut abpressen. Schlüssel zum Verständnis: „Kupfer schützt."
- **Regelhinweis:** Wer die Liste auswertet, erkennt den Hinweis „Myrtenpark" (+1 auf Spurensuche dorthin).

Handout IV – Ampullen-Scherben

- **Fundort:** Nach dem gestörten Ritus im Myrtenpark (Szene VI). Sie liegen zerbrochen im Gras.
- **Nutzung:** Verstärkt das Motiv „Blut, Kupfer, Wasser". Auch das Gegenmittel („Salz") wird hier erstmals angedeutet.
- **Regelhinweis:** Besitz erleichtert die Widerstandsprobe im Finale (+2 auf Willenskraft, wenn Salzlösung vorbereitet).

Handout V – Notiz der Hausverwalterin Lenia

- **Fundort:** Im Atrium Severinas, versteckt in einer kleinen Truhe. Kann mit Heimlichkeit 13 oder Nachforschungen 14 gefunden werden.
- **Nutzung:** Macht deutlich, dass Severina den Ring täglich nutzt und dass ihre Dienerschaft misstrauisch wird.
- **Regelhinweis:** Gibt Vorteil auf Lügen-entlarven im Gespräch mit Severina.

Handout VI – Nais' Prophezeiung

- **Fundort:** Während des Kampfes mit Nais (Szene IV oder IX). Um den Hals der Schlange gebunden.
- **Nutzung:** Ein rätselhafter Hinweis auf „Eisen" als Gegenmittel. Sollte den Spielern das Gefühl geben, dass es **mehr als Parfüm und Kupfer** gibt.
- **Regelhinweis:** Wer diese Prophezeiung deutet, darf im Finale sofort das „Eisen"-Kontermanöver nutzen, ohne Proben zu verlieren.

Handout VII – Kupferring

- **Fundort:** Finale im Nymphäum. Entweder wird er Severina entrissen, fällt ins Becken oder bleibt bei ihr.
- **Nutzung:** Mächtiges Artefakt, aber auch gefährlich. Spieler können entscheiden: zerstören, verstecken oder behalten.
- **Regelhinweis:** Träger muss jede Sitzung eine Willenskraftprobe (16) bestehen, sonst verfällt er kurzfristig einer Zuneigungsobsession.

Dramaturgie-Tipps

1. **Verführerische Spur**
   – Leite die Spieler bewusst in die Irre mit „Gift" als Motiv. Alle Gerüchte sollen zunächst wie klassische „Schwarze-Witwe"-Intrige wirken.
2. **Wesen enthüllen**
   – Die Schlangenwoge von Nais ist der **erste echte Schockmoment**. Baue sie so, dass sie mitten im Alltag geschieht: vor Publikum, zwischen Gelächter, und nur die Spieler sehen die Wahrheit.
3. **Falcos Stimme**
   – Lass den Erzähler immer ironisch sein: „Noch ein Toter? Wenigstens spart das ein Hochzeitsmahl."
   So fühlen die Spieler sich, als stünden sie direkt in der Romanwelt.
4. **Helena als Partnerin**
   – Nutze Helena, um Hinweise „mild" weiterzugeben, wenn die Spieler ins Stocken geraten. Sie hat Zugang zu Gesellschaftskreisen und juristischem Wissen.
5. **Petronius als Stütze**
   – Er ist der Muskel und kann als deus ex machina eingreifen, wenn die Gruppe ernsthaft zu scheitern droht. Achte aber darauf: Er soll helfen, nicht lösen.

Fahrplan „Kupfervenus“

Szene	Ort / Situation	Mögliches Handout	Wichtige Proben	Ergebnis / Hinweis
I. Auftrag & Ring	Subura, Atrium der Sulpicii	**Handout I: Wachstafel** (wenn Spieler nach Unterlagen fragen oder gut verhandeln)	Menschenkenntnis 13 (Chresimus zögert), Okkultes 16 (Ring = Ritualfokus), Recht 13 (Vertragsklauseln)	Auftrag ist dubios, Severina gewinnt bei Tod immer. Erste Ahnung von „Kupferbindung“.
II. Thermen	Titus-Thermen, Klatsch sammeln	–	Diplomatie/Tratsch 13 (Hinweis auf Myrtenpark), Wahrnehmung 14 (Parfümduft mit Metallnote)	Spieler erfahren, dass Severina nächtliche Rituale pflegt, und erkennen Duftspur.
III. Turbot-Gelage	Falcos Bude, Essen mit Sulpicii	**Handout I** (alternativ, falls nicht in Szene I)	Rhetorik-Duell Falco vs. Artemo; bei Erfolg Info zu „Smaragd“ (Hehler)	Spieler entdecken Verbindung zwischen Severina und Schutzgeldnetzwerk.
IV. Manege	Artistin Nais mit Schlange	**Handout VI: Nais’ Prophezeiung** (am Hals der Schlange)	Wesenblick (gegen WIS 13) = Schlangenwoge erkennen, Einschüchtern vs. Standhalten 13	Erste klare Wesen-Enthüllung. Prophezeiung verrät: Eisen kontert Kupferzauber.
V. Baugrube	Nacht, Schutzgeldübergabe	**Handout III: Schmiergeldliste**	Schleichen 13 (Zettel abhören), Kampf gegen Schläger/Blutbader, Nachforschungen 14 (Liste auswerten)	Bestätigung: Severina zahlt keine Tribute, ist geschützt. Verweis auf Myrtenpark.
VI. Myrtenpark	Ritus bei Vollmond	**Handout IV: Ampullen-Scherben**	Okkultes 16 (Ritual erkennen), Heimlichkeit 16 (Austausch der Ampulle)	Enthüllt Struktur: Kupfer + Blut + Myrte + Wasser. Salz als Gegenmittel angedeutet.
VII. Severinas Haus	Gespräch / Konfrontation	**Handout V: Lenias Notiz** (versteckt)	Heimlichkeit 13 oder Nachforschungen 14, Lügen entlarven +5	Beweist tägliche Nutzung des Rings, Hausverwalterin misstrauisch.

Szene	Ort / Situation	Mögliches Handout	Wichtige Proben	Ergebnis / Hinweis
VIII. Parfümerie	Werkstatt der Thaïs	**Handout II: Parfümstreifen**	Diplomatie 13 oder Bestechung, Alchemie 13, Okkultes 16	Ritualrezept wird fast vollständig erklärt. Salz & Eisen als Kontermittel bestätigt.
IX. Abrisshaus	Vigiles-Einsatz, Nais stellt sich	**Handout VI** (falls noch nicht gefunden) oder **Ampulle** (fallen gelassen)	Taktik 13 (Petronius), Athletik 16 (Würgegriff entkommen)	Kupferampulle = letzter Baustein. Spieler haben fast alle Puzzleteile.
X. Finale Nymphäum	Ritual-Endspiel	**Handout VII: Kupferring** (Artefakt)	Willenskraft 16 (gegen Fessel), Soziales Duell vs. Severina (Täuschung +6)	Entscheidung: Severina überführen, entkommen lassen oder töten. Ring bleibt als gefährliche Trophäe.

Nutzung der Tabelle

- **Handouts als Belohnung**: Verteile die Dokumente nur bei aktiver Suche oder Erfolg in Proben – so fühlen die Spieler, dass sie Spuren erarbeitet haben.
- **Hinweis-Pfade**: Jeder Fund weist auf den nächsten Ort hin (Subura → Thermen → Myrtenpark → Haus → Labor → Finale).
- **Fallback-Mechanismus**: Wenn Spieler eine Probe versemmeln, lass Helena oder Petronius durch kleine Hinweise „rettend" eingreifen, damit der Faden nicht reißt.

Finale & Nachklang

Im Nymphäum entscheidet sich, ob Severina:

- **Gefasst wird** – Skandal, Vigiles jubeln, Patrizier tuscheln.
- **Flieht** – Sie bleibt als wiederkehrende NSC-Gegnerin.
- **Stirbt** – Tragik, das Artefakt bleibt zurück.

Der Ring ist das Symbol: **Bindung, Zwang, Obsession.** Ob die Spieler ihn zerstören oder behalten, wird die folgenden Geschichten prägen.

Anhänge (Kurzprofile weiterer NSCs)

- **Lenia** (Hausverwalterin): INT 12, WIS 13, CHA 10; Heimlichkeit +3, Horchen +4; *Unterschätzter Blick* (+2 gegen Einschüchtern).
- **Thaïs** (Parfüm): INT 13; Alchemie +4, Netzwerk +3; neutral, bezahlt sich mit Informationen.

- **Smaragd** (Hehler, Eisbiber): Handwerk +5 (Schlösser), Fluchtwege +4; *Biberblick* (merkt Wasserspiegelungen, +2 Wahrnehmung nahe Wasser).

Historischer Anker (für Flair)

- **Jahr 71 n. Chr.,** frühe Flavierzeit, „Immobilien-Fieber", Falco zwischen Gossenwitz und Patrizierhäusern – Hintergrund der Romanvorlage.

Abschluss-Bild

Rom hält den Atem an. Kupfer im Wasser. Ein Mann mit zu viel Mut und zu wenig Münzen wischt Parfüm von der Haut und lächelt schief. Er hat der Stadt ein Band abgenommen. Für heute.

Mord in Londinium

Einleitung

Die Straßen Londiniums im 1. Jahrhundert nach Christus: eine Mischung aus Militärlager, Händlervierteln, schmalen Gassen und prunkvollen Villen. Falco, noch immer als kaiserlicher Informant unterwegs, wird von Vespasians Verwaltung nach Britannien geschickt, um die Spur eines verschwundenen Steuereinnehmers aufzunehmen. Bald wird klar: es ist kein gewöhnlicher Mordfall. Hinter den römischen Mauern lauern nicht nur politische Intrigen, sondern auch eine Wesen-Präsenz, die uralt und ungebändigt ist.

Szenenübersicht

Szene I – Ankunft am Ende der Welt

Falco erreicht mit einer kleinen Gesandtschaft Londinium. Schon beim Betreten der Stadt fällt ihm auf, dass die Bevölkerung nervös wirkt. Flüstern über „den Weißen Schatten im Moor" macht die Runde.

- **Vorlesetext:**
  „Der Wind treibt den Geruch von feuchtem Schilf und verbranntem Holz durch die Gassen. Londinium ist kein Rom, es ist roh, kantig, aus Holz gezimmert und von Sümpfen umgeben. Die Menschen starren Fremde an – und du bist Fremder, Römer, Ermittler, und hier fast allein."

Szene II – Das verschwundene Gold

Im Amtshaus wird Falco die Akte des verschwundenen Steuereinnehmers übergeben. Es fehlen mehrere Truhen voller Gold, und in den Aufzeichnungen ist eine kryptische Bemerkung hinterlassen: „Die Alten fordern ihren Zehnt."

- **Probe:** Wissenswurf (Bürokratie, Römisches Recht). Gelingt er, erkennt Falco die Handschrift als hastig, unter Zwang geschrieben.

Szene III – Die Taverne am Themseufer

Hier trifft Falco auf einen seiner alten Freunde – Petronius Longus, inzwischen mit einer Kohorte Hilfstruppen in der Gegend. Gemeinsam befragen sie Zeugen. Ein Fischer schwört, er habe „ein Pferd ohne Fell, mit Haut wie Leder und Augen voller Hass" am Fluss gesehen.

- **Wesentwist:** Dieses Wesen ist ein Vorläufer des Nakklavi, ein keltisches Gegenstück, das die Briten fürchten.

Szene IV – Blut im Moor

Die Suche führt Falco hinaus in die Moore. Nebel, Morast und kaltes Wasser erschweren jede Bewegung. Dort findet er den Körper des Steuereinnehmers: ausgeweidet, aber ohne menschliche Spuren.

- **Vorlesetext:**
  „Der Nebel zieht dir ins Gesicht, kaltes Wasser sickert in deine Schuhe. Als ihr die Leiche findet, wendet selbst Petronius den Blick ab: das Fleisch ist wie von einer Bestie zerfetzt – doch keine Zähne, keine Klauen, nur etwas Unfassbares, als habe das Moor selbst ihn verschlungen."

Szene V – Die Spur der Druiden

Falco entdeckt, dass ein Zirkel von Druiden die Rückkehr der alten Wesen erzwingen will. Sie verehren den Schatten als „Ceffyl Dŵr", das Wasserpferd. Ein Ritual im Tempel des Mithras soll die Römer in Angst und Schrecken versetzen.

- **Probe:** Wahrnehmung oder Spurenlesen. Erfolgreich: Hinweise auf Opfergaben aus Gold (die verschwundenen Steuern).

Szene VI – Konfrontation im Tempel

Finale Konfrontation: Falco und Petronius stören das Ritual. Das Wasserpferd selbst manifestiert sich in einer geisterhaften, halb-fleischlichen Form, hervorgerufen aus den Fluten der Themse.

- **Kampf:** Das Wesen ist nicht unbesiegbar – es kann zurückgetrieben werden, wenn man den goldenen Tribut im Wasser zurückgibt und zugleich die Druiden vertreibt.
- **Wesentwist:** Die Druiden glauben, die Römer hätten das Wesen geweckt, weil sie die Moore entwässern und Brücken bauen.

Handouts

1. **Fragment einer Steuertafel**
   „… von den dreizehn Kisten mit Gold sind zwei verschwunden.
   Die Alten fordern ihren Zehnt. Ich fürchte, mein Weg endet im Moor."
2. **Aussage des Fischers**
   „Ich sah es, bei allen Göttern. Kein Pferd aus Fleisch. Es kam aus dem Fluss, triefend, ohne Fell, wie aus schwarzem Leder. Es sah mich an, und ich schwöre, ich habe den Atem der Hölle gespürt."
3. **Druiden-Papyrus (beschlagnahmt)**
   „Wenn das Blut fließt und das Gold glänzt, wird das Pferd steigen aus dem Wasser. Die Römer sollen zittern, wie wir unter ihrem Joch zittern."

Spielleiterkapitel

Hinweise zur Durchführung

- **Atmosphäre:** Betonung liegt auf dem Kontrast zwischen der kalten Wildnis Britanniens und der römischen Ordnung. Nebel, Feuchtigkeit, Fremdheit – Londinium ist ein Ort am Rand der Welt.
- **Falco als Ermittler:** Nutze seine ironische Art, seine Beziehungen (Helena, Petronius) und seine scharfe Beobachtung, um Hinweise einzustreuen.
- **Wesentwist:** Der Ceffyl Dŵr ist keine platte Bestie, sondern ein Symbol des Widerstands – die Druiden glauben, er sei ihre Waffe gegen Rom. Er ist geisterhaft, halb Naturgewalt, halb Kreatur.
- **Handouts:** Lege sie Falco an passenden Stellen in die Hand. Die Steuertafel findet er im Amtshaus, die Aussage in der Taverne, das Papyrus beim Sturm des Rituals.

Schwierigkeitsgrad

Die größte Gefahr ist nicht das Wesen selbst, sondern die politische Falle: Falco muss entscheiden, ob er die Druiden hart bestraft (römische Linie) oder ob er einen Mittelweg findet.

Finale Varianten

- **Sieg durch Diplomatie:** Falco verhandelt, gibt Gold zurück und beendet das Ritual.
- **Sieg durch Kampf:** Petronius und die Soldaten töten die Druiden, das Wesen verschwindet.
- **Moralisches Dilemma:** Falco erkennt, dass Rom selbst das Grauen geweckt hat – und muss entscheiden, ob er das Kaiserhaus belügt.

Vorlesetexte

Szene I – Ankunft am Ende der Welt

„Der Wind riecht nach Moor, kaltem Rauch und feuchtem Holz. Londinium breitet sich vor dir aus wie ein Provisorium: Holzhäuser, schlammige Straßen, römische Banner, die mehr versprechen, als sie halten können. Die Gesichter der Menschen sind geschlossen, misstrauisch – hier bist du nicht der geschliffene Römer aus Rom, sondern ein Fremder, ein Eindringling. Und zwischen den hastigen Schritten auf den Planken hörst du es: ein Wispern, ein unruhiges Raunen, das immer wieder ein Wort hervorbringt – ‚der Weiße Schatten'."

Szene II – Das verschwundene Gold

„Das Amtshaus riecht nach Wachs, nach Pergament und Angstschweiß. Der Schreiber, der dir die Unterlagen reicht, zittert mit den Händen. Zwischen den ordentlichen Spalten der Steuerlisten findest du eine Notiz, hastig hingekritzelt, fast eingeritzt ins Pergament: ‚Die Alten fordern ihren Zehnt.' – Die Buchstaben sind schief, als sei die Hand, die sie schrieb, von Furcht geführt worden."

Szene III – Die Taverne am Themseufer

„Das Feuer knistert träge im Lehmofen, die Luft ist schwer von Rauch und billigen Getränken. Am Nebentisch flüstert ein Fischer, die Augen weit, als hätte er in die Unterwelt geblickt: ‚Es kam aus dem Fluss. Kein Fell, keine Haut wie wir – nur Leder, schwarz und glänzend. Und Augen … rot wie Glut.' Er hebt die Hand, als könne er die Gestalt nachzeichnen, und bricht ab. Ein Zittern läuft durch seine Finger, als sei das Gesehene noch immer an ihnen haften geblieben."

Szene IV – Blut im Moor

„Nebelschwaden legen sich wie nasse Tücher auf deine Haut. Jeder Schritt im Moor saugt dich tiefer hinab, als wolle die Erde dich verschlingen. Und dann – der Körper. Nackt, zerschunden, aufgerissen wie von einer unsichtbaren Klinge. Keine Spuren von Werkzeug, keine Bissmale, nur ein Aufreißen des Fleisches, als sei das Moor selbst gierig gewesen. Dein Atem stockt – und für einen Moment schwörst du, etwas im Nebel zurückweichen zu sehen. Ein Schatten, groß wie ein Pferd, aber form- und gestaltlos, glitschig, gleitend."

Szene V – Die Spur der Druiden

„Im Dunkel des Waldes, zwischen knorrigen Eichen, liegt der kleine Kreis der Druiden. Runen aus Blut und Kohle auf den Steinen, Opfergaben von Gold, das im Mondlicht glimmt. Ihre Stimmen sind leise, monoton, wie das Summen von Bienen im Winter. Doch in der Luft liegt eine Schwere, als lausche etwas Unsichtbares mit, aus den Tiefen von Wasser und Erde. Ein falscher Schritt – und du weißt, die Liturgie würde sich gegen dich richten."

Szene VI – Konfrontation im Tempel

„Das Mithräum liegt unter der Erde, von Fackeln erhellt, die nur Schatten tanzen lassen. Wasser tropft von der Decke, und im Becken zu Füßen der Statue des Mithras beginnt es zu brodeln. Mit einem Schrei werfen die Druiden Gold hinein – und aus der Flut erhebt sich eine Gestalt: ein Pferd ohne Fell, die Haut schwarz, die Augen wie brennende Kohlen. Das Wasser spritzt, schlägt Wellen, während das Wesen die Hufe hebt, und du spürst, wie dir der Boden entgleitet. Hier endet jeder Kompromiss: das Ritual ist erwacht."

NSCs

Ceffyl Dŵr – Das Wasserpferd des Nordens

Ein uraltes Wesen, halb aus den Fluten geboren, halb Alptraum der Druiden.

Typ: Unhold / Wasserwesen
Größe: Groß (wie ein Pferd)
Gesinnung: Chaotisch – gebunden an Naturkräfte

Attribute:

- Stärke 18 (+4)
- Geschick 14 (+2)
- Konstitution 16 (+3)
- Intelligenz 6 (–2)
- Weisheit 14 (+2)
- Charisma 12 (+1)

Trefferpunkte: 58
Verteidigung: 15 (geschmeidiger, aber glitschiger Körper)
Initiative: +2
Geschwindigkeit: 15 m (Laufen), 30 m (Schwimmen), 9 m (durch Moor)

Angriffe:

- Biss: +6, Schaden 1W8+4 (zerreißt Fleisch wie Leder)
- Hufschlag: +5, Schaden 1W10+4, wirft Ziel zu Boden (Rettungswurf ST gegen 14, sonst liegend)
- Wasserpeitsche (einmal pro Szene): Schleudert eine Fontäne aus Morast und Wasser, Reichweite 10 m, alle im Kegel müssen Reflexwurf (SG 15) schaffen oder 2W6 Schaden + Blindheit für 1 Runde.

Besondere Fähigkeiten:

- **Sumpfschritt:** Kann sich durch Moor, Wasser und Schlamm bewegen, ohne behindert zu werden.
- **Nebelruf:** Einmal pro Szene kann es Nebel heraufbeschwören, der Sicht auf 5 m reduziert.
- **Goldseher:** Spürt Gold in einem Umkreis von 60 m (es zieht das Wesen magisch an).
- **Schwäche – Opfergabe:** Wird eine Kiste Gold oder eine Opfergabe ins Wasser geworfen, verliert es für 1W4 Runden den Willen zum Kampf.

Rettungswürfe:

- Stärke +6
- Geschick +4
- Konstitution +5

Furchtwert: 14 (Spielercharaktere müssen Willenskraft gegen 14 schaffen, um nicht 1W4 Runden benommen zu sein, wenn sie das Wasserpferd zum ersten Mal sehen).

Druidenzirkel von Londinium

Ein kleiner Kreis von Widerständlern, die alte Rituale bewahren und das Wasserpferd heraufbeschwören wollen.

Oberdruide Bran mac Uidhrán

Typ: Mensch (Zauberwirker, Ritualist)
Gesinnung: Chaotisch neutral

Attribute:

- Stärke 10 (+0)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 13 (+1)
- Intelligenz 14 (+2)
- Weisheit 16 (+3)
- Charisma 15 (+2)

Trefferpunkte: 32
Verteidigung: 12
Angriffe:

- Dolch (ritualverziert): +3, 1W4 Schaden
- Ritualzauber: „Nebelwand“, „Wasser binden“, „Tier rufen“

Besondere Fähigkeiten:

- **Ritual der Beschwörung:** Gemeinsam mit 2 weiteren Druiden kann er das Ceffyl Dŵr herbeirufen.
- **Naturvertrautheit:** Vorteil bei Proben im Moor und Wald.
- **Überzeugungskraft:** Vorteil auf Diplomatie, wenn er mit Einheimischen spricht.

Rettungswürfe:

- Willenskraft +5
- Konstitution +3

Gefolgsleute (2–3 Druiden)

Typ: Mensch (Krieger/Ritualdiener)
Trefferpunkte: 18–22
Angriffe: Speer oder Kurzschwert, +3, 1W6+1 Schaden
Fähigkeiten: Vorteil auf Heimlichkeit im Moor, kennen geheime Pfade.

Nebenfiguren mit Spielwerten für dieses Szenarioo
Petronius Longus (Falcos Freund, Centurio)

Typ: Mensch (Soldat, Verbündeter)
Trefferpunkte: 40
Verteidigung: 16 (Segmentpanzer)
Angriffe: Gladius +6 (1W8+3), Wurfspeer +5 (1W6+2)
Besonderes: Befehlsgewalt: Kann einer Gruppe von Soldaten Vorteil auf Moralproben geben.

Helena Justina (nur im Hintergrund in diesem Abenteuer)

Typ: Mensch (Adlige, Beobachterin)
Trefferpunkte: 20
Verteidigung: 12
Besonderes: Intuition +4, Vorteil auf Gesellschaftsproben, kann Falco mit Informationen aus Senatskreisen versorgen (Spielerhinweis).

Spielleiterhinweis

Das **Ceffyl Dŵr** sollte den Spielern als **unbesiegbar wirkende Naturmacht** erscheinen. Die Druiden sind schwächer, aber die wahre Herausforderung ist die Kombination: die Spieler müssen entscheiden, ob sie Gewalt anwenden, Diplomatie suchen oder ein Opfer bringen.

Das Mosaik des Blutes

Dramaturgie: Der offene Faden

Der Mörder (Crispus) tötet nach einem Muster, das er als „großes Mosaik“ versteht. Jeder Tatort liefert neue Hinweise:

- Geometrische Anordnung der Leichen
- Präzise Schnitte (Handwerk eines Künstlers)
- Verbindungen zu Orten, die mit Mosaiken zu tun haben (Thermen, Villen, Werkstätten)

Offene Struktur:

- Jeder Tatort = neue Szene, neue Spur.
- Falco kann durch **klare Deduktion** (oder gute Proben) früher auf Crispus schließen.
- Kommt er zu früh in die Werkstatt → Finale wird ausgelöst.
- Je länger er braucht, desto mehr Opfer, desto schwieriger wird die Auflösung.

Belohnung bei frühem Erkennen:

- Falco erhält dauerhaft **einen Vorteil** (z. B. +1 auf Ermittlungsproben gegen menschliche Täter in Zukunft oder eine neue Kontaktperson im kaiserlichen Umfeld).
- Zudem: Titus gewährt eine kleine Gunst (Einladung, Zugang zu Akten oder Schutz vor Anklagen).

Szenen & Tatorte

1. Auftrag im Verborgenen

Ort: Villa des Titus, im Halbdunkel einer geheimen Audienz.
Ziel: Die Spieler erfahren vom Auftrag. Titus betont, dass absolute Verschwiegenheit notwendig ist. Erste Hinweise: Opfer stammen aus unterschiedlichen Ständen, alle jung, alle von ähnlicher Statur.

Vorlesetext:
„Im Schatten der Marmorhalle tritt ein junger Mann hervor. Er trägt einfache Tunika, doch sein Blick verrät Macht und Sorgen. ‚Falco,' sagt er leise, ‚die Straßen Roms dürfen nicht von Panik heimgesucht werden. Finde diesen Mörder. Schweigend.'"

- Titus gibt den Auftrag.
- Zusatz: Er warnt Falco, dass er im Fall des Scheiterns nicht auf seine Hilfe hoffen kann.

---

2. Der erste Tatort – Subura

Ort: Elendes Viertel, Fundort der letzten Leiche.
Hinweise: Die Leiche liegt wie ein Mosaik angeordnet, Arme und Beine abgewinkelt, Blutlinien ziehen geometrische Formen. Zeugen: eine Wäscherin, die ein seltsames Klopfen hörte; ein Kind, das „bunte Steine" erwähnt.
Probe: Wahrnehmung, Heilkunde → Erkennen, dass die Schnitte präzise und künstlerisch gesetzt wurden.

- Opfer: junge Frau, Kleid verrissen, Körper als Dreieck arrangiert.
- Hinweise: Zeugin hörte „klopfendes Geräusch" (Hämmerchen eines Steinmetzen).
- Spur: Kind erwähnt „bunte Steine" → Mosaik-Assoziation.

---

3. Zweiter Tatort – Forum Holitorium (Gemüsemarkt)

- Opfer: Händlerstochter, gefunden hinter einem Stapel Amphoren.
- Körper in Rechteckform gelegt.
- Hinweise: Amphoren tragen Kreidezeichen wie Konstruktionslinien.
- Spur: Ein Händler erinnert sich an einen Mann, der mit „Künstleraugen" alles ansah, als wollte er die Formen studieren.

---

4. Dritter Tatort – Villa eines Senators

- Opfer: Sklavin, gefunden im Garten.
- Körper als Kreis angeordnet, Blätter als „Steine" drumherum gelegt.
- Hinweis: Der Senator kennt Crispus, hat ihn vor Jahren entlassen. (Bei Nachfragen: Crispus war talentiert, aber „fremdartig" in seinem Wesen, besessen von Mustern.)
- Deduktionschance: Spätestens hier kann man Crispus beim Namen nennen, wenn man die Hinweise klug verknüpft.

---

5. Die Spur der Werkstätten

- Ermittlungen führen zu den Mosaikwerkstätten nahe der Thermen.
- Gespräch mit Meistern: „Einer von uns ist verrückt geworden – Crispus. Aber niemand weiß, wo er lebt."
- Hinweis: Er hat vor Jahren eine kleine Werkstatt am Stadtrand verlassen, vielleicht noch voller Werkzeuge.

---

6. Die Thermen des Trajan

- Öffentliche Szene: Crispus wird gesehen, wie er einer Frau folgt.
- Falco kann ihn beschatten oder eingreifen.
- Misslingt → neues Opfer, wieder nach Muster.
- Gelingt → direkte Spur zu seiner Werkstatt.

---

7. Tatort am Tiber

- Opfer: junge Prostituierte, an Ufersteinen „eingepasst".
- Blut fließt wie Mörtel zwischen den Steinen.
- Spur: Tonstück mit Mosaikstein steckt noch in der Hand des Opfers.
- Deduktionschance: Der Spieler kann die Verbindung „Mosaikstein – Künstler – Crispus" hier endgültig ziehen.

---

8. Finale – Werkstatt des Wahnsinns

- Ort: verlassene Officina, voller halbfertiger Muster.
- Überall Blut, Körperteile, Mosaikfragmente.
- Crispus ist dort, völlig im Wahn.

- Enden:
    - Kampf (gefährlich, Crispus ist stark im Nahkampf, nutzt Werkzeuge).
    - List (Helena oder Falco können ihn mit Argumenten schwächen).
    - Gefangennahme (bringt Titus Ruhm, aber birgt Risiko, dass Wahrheit durchsickert).

NSCs

1. Gaius Crispus (Der Mörder)

- **Typ:** Mensch, ehemaliger Mosaikkünstler, wahnsinnig
- **Motivation:** Sein „Mosaik aus Fleisch“ vollenden
- **Attribute:**
    - Stärke 12, Geschick 13, Konstitution 11, Intelligenz 14, Weisheit 8, Charisma 9
- **Fertigkeiten:**
    - Handwerk (Mosaik) +8
    - Heimlichkeit +6
    - Wahrnehmung +4
    - Straßenkunde +3
    - Einschüchtern +2
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - *Präzise Schnitte*: Crispus erhält +2 auf Angriffe mit scharfen Werkzeugen (Meißel, Hämmerchen).
    - *Künstlerischer Wahn*: Bei Begegnung mit ihm müssen SC eine Furchtprobe (DC 12) ablegen.
- **Kampfwerte:**
    - Angriffe: Mosaikhammer +4 (1W6), Meißel +3 (1W4, krit. 19-20)
    - Rüstungsklasse: 12
    - Trefferpunkte: 16
- **Ausrüstung:** Meißel, kleiner Hammer, Sack mit Mosaiksteinen, blutbefleckte Tunika.

---

2. Titus Flavius Vespasianus (Sohn des Kaisers)

- **Typ:** Mensch, Adeliger
- **Motivation:** Rom schützen, Prestige bewahren
- **Attribute:**
    - Stärke 10, Geschick 11, Konstitution 11, Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 15
- **Fertigkeiten:**
    - Diplomatie +7
    - Wissen (Politik) +6
    - Einschüchtern +5
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - *Autorität des Imperiums*: +2 auf soziale Proben, wenn er sich offen zu erkennen gibt.
- **Kampfwerte:**

    - Kämpft nicht selbst, hat Prätorianer als Wachen.
- **Ausrüstung:** Edle Tunika, Siegelring, vertraute Leibwache (2 Prätorianer, Werte wie Standard-Soldaten).

---

3. Senator Aelius Varro (ehemaliger Auftraggeber)

- **Typ:** Mensch, Senator, hochmütig
- **Motivation:** Skandale vermeiden
- **Attribute:**
    - Stärke 9, Geschick 10, Konstitution 10, Intelligenz 12, Weisheit 11, Charisma 14
- **Fertigkeiten:**
    - Diplomatie +6
    - Bluffen +5
    - Wissen (Geschichte/Kunst) +4
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - *Politischer Schutz*: Kann Spieler in höheren Kreisen Zugang verschaffen, wenn überzeugt.
- **Kampfwerte:**
    - Kein Kämpfer.
- **Ausrüstung:** Senatorentoga, Schreibmaterial, mehrere Sklaven.

---

4. Lucius, Werkstattmeister

- **Typ:** Mensch, ehrlicher Handwerker
- **Motivation:** Ruf seiner Zunft bewahren
- **Attribute:**
    - Stärke 11, Geschick 12, Konstitution 12, Intelligenz 11, Weisheit 12, Charisma 10
- **Fertigkeiten:**
    - Handwerk (Mosaik) +6
    - Wahrnehmung +3
    - Straßenkunde +3
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - *Meisterhandwerker*: Kann Proben der SC bei der Analyse von Mustern unterstützen (+2 Bonus).
- **Kampfwerte:**
    - Angriffe: Mosaikhammer +2 (1W6)
    - Trefferpunkte: 12
- **Ausrüstung:** Schürze, Werkzeug, Kalkstaub.

---

5. Zeugen & Nebenfiguren

a) Wäscherin (Subura)

- **Attribut-Fokus:** Geschick 10, Weisheit 12
- **Fertigkeiten:** Wahrnehmung +3, Klatsch +4
- **Besonderes:** Plaudert gerne, wenn man ihr einen kleinen Obolus zusteckt.

b) Straßenkind (Subura)

- **Attribut-Fokus:** Geschick 13, Intelligenz 10
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
- **Besonderes:** „Bunte Steine“ gesehen – spricht in Bildern.

c) Markt-Händler (Forum Holitorium)

- **Attribut-Fokus:** Stärke 12, Charisma 11
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +2, Straßenkunde +4
- **Besonderes:** Beschreibt Crispus als „Künstlerauge“, aber ungenau.

d) Prostituierte (Tiber)

- **Attribut-Fokus:** Charisma 12, Weisheit 11
- **Fertigkeiten:** Wahrnehmung +2, Redegewandtheit +3
- **Besonderes:** Kennt Opfer, liefert kleine, aber stimmige Hinweise.

Spielleiterhinweis

- **Crispus als Gegner:** Kein übernatürlicher Feind, aber durch seine Präzision und seinen Wahnsinn ein gefährlicher Kontrahent.
- **Zeugen:** Jeder Hinweis kann den Spieler näher an die Wahrheit bringen.
- **Titus:** Stellt den politischen Druck dar – scheitert Falco, riskiert er seine Stellung.

Handouts

Handout 1 – Zettel aus der Subura

(gefunden bei der ersten Leiche, in den Falten des Kleides)

„Drei Winkel bilden die Welt.
Wer den dritten erkennt, sieht die Ordnung.
In Blut ist Wahrheit klarer als im Stein.“

Blutige Fingerabdrücke, das Pergament riecht nach Rauch und Schimmel.

Handout 2 – Flüstern eines Kindes

(Spieler erhalten dies, wenn sie mit dem Straßenkind sprechen; in wörtlicher Rede)

„Er hatte bunte Steine in der Tasche. Ganz viele!
Er hat sie hier fallen lassen, schaut…“

Das Kind zeigt eine winzige Tessera aus grünem Glas.

Handout 3 – Notiz des Senators Varro

(in seinem Archiv, mit Wachssiegel, brüchiges Pergament)

„Crispus.
Begabt, aber gefährlich.
Sprach von Formen im Fleisch, als wären Menschen nur Muster.
Ich ließ ihn fortjagen.
Möge der Hades ihn verschlingen."

Handout 4 – Werkstattliste

(gefunden in einer Mosaik-Officina, beschmutzt mit Kalkstaub)

„Lucius – Reparatur Caldarium
Marcus – Villa des Claudius
Crispus – entlassen.
Werkstatt am Esquilin geschlossen."

Eine schlichte Liste der Mosaikarbeiter, Crispus' Name ist mit dunkler Tinte durchgestrichen.

Handout 5 – Opfer am Tiber

(Fundstück bei der Leiche einer Prostituierten, zwischen den Fingern)

Ein kleiner, blutiger Mosaikstein aus Lapislazuli.
Glatt geschliffen, noch warm vom Körper.
In die Rückseite ist mit feiner Hand eingeritzt:
„Kreis – das Auge der Welt."

Handout 6 – Wachstafel aus der Werkstatt des Mörders

(Finale, falls Spieler sie durchsuchen)

Skizzen aus eingeritzten Linien, grob und eilig gezogen.
Rechtecke, Kreise, Dreiecke – aber auch Körper, in diese Formen gebogen.
In einer Ecke steht:
„Das große Mosaik wird Rom selbst sein. Erst wenn ich die Stadt gelegt habe, wird sie ganz sein."

Die Wachstafel ist zerkratzt, riecht nach Eisen und Blut.

Handout 7 – Botschaft des Titus

(heimlich überbracht durch einen Prätorianer, am Anfang des Abenteuers)

„Falco,
im Namen des Imperators beschwöre ich dich: Handle im Verborgenen.
Rom darf nichts erfahren.
Finde den Mörder, tilge die Schande – und sprich meinen Namen nie aus.
– Titus“

Spielleiterhinweise

- Die Handouts sind nicht alle zwingend. Sie sollen **Atmosphäre verstärken** und gleichzeitig Hinweise geben.
- Die Spieler können durch das Sammeln der Handouts schneller auf Crispus schließen – besonders durch Nr. 3 (Senator Varro) und Nr. 4 (Werkstattliste).
- Wer Handout 6 findet, erkennt die ganze Tragweite von Crispus’ Wahn: Es geht ihm nicht nur um Opfer, sondern um ein „Mosaik Roms“ aus Fleisch.

Spielleiterhinweis – Die Offenheit

- **Frühe Lösung:** Erkennt der Spieler nach Szene 3 oder 4 die Identität des Täters und findet die Werkstatt, darf er direkt zum Finale springen. Vorteil: Er rettet potenzielle Opfer und erhält Bonus durch Titus.
- **Spätere Lösung:** Geht er durch alle Tatorte, wird die Spur eindeutig, aber Crispus hat mehr Zeit für neue Opfer. Das Finale wird blutiger.
- **Mechanik ohne Stufen:**
  - Frühe Lösung = dauerhafter Vorteil in Ermittlungsproben.
  - Spätere Lösung = mehr Erfahrung im Umgang mit menschlichem Wahnsinn, SL kann einmalig +1 auf „Furcht & Wahnsinn“-Proben gewähren.

Atmosphäre

Der SL soll Rom in seiner ganzen Dichte schildern:

- Der Schweißgeruch der Thermen, das süße Fäulnisaroma am Tiber, die scharfen Farben der Märkte.
- Jeder Tatort ein Bild, ein „Mosaik“, das der Mörder hinterlässt.
- So wird der Wahnsinn fast kunstvoll – und umso erschreckender.

Deduktionspfade – Regelmodul

„Das Mosaik des Blutes“

Grundprinzip

- Jeder Tatort liefert **einen Schlüsselfragment-Hinweis**.
- Mit erfolgreichen Proben kann der Spieler die Hinweise schneller verknüpfen.
- Gelingt eine besonders gute Probe, kann er den Täter **früher identifizieren** und die Handlung abkürzen.
- Misslingt eine Probe → der Hinweis bleibt verborgen oder nur teilweise nutzbar, und die Ermittlungen müssen weitergehen.

Probenübersicht

Szene/Tatort	Hinweis	Probe	Erfolgsgrad	Deduktionsfortschritt
1. Subura	Klopfgeräusch, geometrische Anordnung	Wahrnehmung (DC 12)	Erfolg: Spieler erkennt „präzise, nicht zufällig“. Großer Erfolg (5+ über DC): Verbindung zu Handwerk (Stein/Kunst).	Früher Verdacht: Künstlerhand.
2. Forum Holitorium	Kreidezeichen wie Baupläne	Wissensprobe: Architektur/Kunst (DC 13)	Erfolg: „Das sieht nach Konstruktionslinien aus.“ Großer Erfolg: „Das macht ein Mosaikkünstler.“	Frühe Spur Richtung Mosaik.
3. Villa des Senators	Senator erwähnt Crispus	Redegewandtheit (DC 14) oder Einschüchtern	Erfolg: Senator nennt Crispus widerwillig. Großer Erfolg: Er erzählt auch, warum er Crispus verstieß.	Ab hier: Crispus als Name bekannt. Frühe Überführung möglich.
4. Werkstätten	Kollegen berichten über Crispus	Nachforschung oder Überreden (DC 12)	Erfolg: „Er war begabt, aber verrückt.“ Großer Erfolg: „Er hatte eine alte Werkstatt, die er verließ.“	Spur zum Versteck. Direkte Abkürzung ins Finale möglich.

Szene/Tatort	Hinweis	Probe	Erfolgsgrad	Deduktionsfortschritt
5. Thermen des Trajan	Crispus verfolgt eine Frau	Heimlichkeit oder Verfolgen (DC 15)	Erfolg: Spieler erkennt Crispus, kann ihn beschatten. Großer Erfolg: Direkt zur Werkstatt geführt.	Frühe Identitätssicherung.
6. Tiber	Mosaikstein im Opferhand	Wahrnehmung (DC 12) + Wissensprobe: Handwerk (DC 13)	Erfolg: „Das ist ein Mosaikstein.“ Großer Erfolg: „Nur Künstler wie Crispus nutzen so etwas.“	Spätestens hier eindeutig: Crispus.

Abkürzungs-Regel

- **Nach Szene 3 (Villa des Senators):** Wenn der Spieler Crispus klar benennt und dessen Werkstatt aufsucht, darf er direkt ins Finale.
- **Nach Szene 4 (Werkstätten):** Wenn er die Werkstatt erfragt, ebenfalls direkt ins Finale.
- **Nach Szene 5 (Thermen):** Wenn er Crispus verfolgt, führt dies ins Finale.
- **Nach Szene 6 (Tiber):** Spätestens hier zwingend – Finale wird ausgelöst.

Belohnungsmechanik

- **Frühe Überführung (Szene 3–4):**
  - Falco erhält +1 Bonus auf alle künftigen Ermittlungsproben gegen menschliche Täter (dauerhaft).
  - Titus gewährt eine Gunst (Zugang zu imperialen Archiven oder Schutz vor Anklagen).
- **Mittlere Überführung (Szene 5):**
  - Falco erhält eine einmalige Ressource: ein Kontakt in den Thermen oder bei den städtischen Handwerkern.
- **Späte Überführung (Szene 6):**
  - Falco erhält Erfahrung im Umgang mit menschlichem Wahnsinn: Einmal pro Abenteuer darf er +1 auf eine Probe gegen Furcht oder Wahnsinn nutzen.

Spielleiterhinweis

- Dieses Regelmodul erlaubt es, den Fall **modular** zu spielen.
- Der Spieler darf jederzeit Hypothesen formulieren und Crispus als Täter ansprechen. Wenn er dies mit passenden Hinweisen belegt, darf er ins Finale übergehen – selbst wenn nicht alle Szenen gespielt wurden.
- Dadurch entsteht echtes **Ermittlergefühl**: deduktives Denken lohnt sich, blindes Abwarten kostet Opfer und Zeit.

Spielleiterkapitel

1. Überblick

Dieser Fall ist ein **menschliches Grauen** – kein Wesen, keine übernatürliche Kraft. Der Täter ist ein wahnsinniger Mosaikkünstler, der seine Opfer nach geometrischen Mustern arrangiert. Die Spieler müssen durch Deduktion, Beobachtung und soziale Interaktion seine Identität erkennen und ihn aufspüren.

Der Auftraggeber ist **Titus Flavius Vespasianus**, Sohn des Kaisers. Die Ermittlungen müssen streng im Verborgenen stattfinden. Jede Fehlentscheidung oder Verzögerung kann weitere Opfer kosten.

2. Struktur des Abenteuers

Der Fall ist **modular aufgebaut**.

- Jeder Tatort bringt neue Hinweise.
- Spieler können durch geschickte Deduktion früher auf Crispus stoßen und so den Fall abkürzen.
- Wer zögert, spielt alle Szenen durch – mit mehr Opfern, aber eindeutigen Spuren.

Einstieg → Tatorte & Begegnungen → Deduktion → Finale

3. Deduktionspfade

- **Nach Szene 3 (Villa des Senators):** Crispus wird erstmals namentlich erwähnt. Mit guter Deduktion → direkt Finale möglich.
- **Nach Szene 4 (Werkstätten):** Crispus' Werkstatt wird bekannt → direkter Weg ins Finale.
- **Nach Szene 5 (Thermen):** Sichtung von Crispus → Spur ins Finale.
- **Nach Szene 6 (Tiber):** Spätestens jetzt wird Crispus eindeutig überführbar.

Frühe Lösung = Bonusvorteile für Falco (z. B. +1 auf Ermittlungsproben gegen menschliche Täter, Titus' Gunst).

4. Szenenablauf

Szene 1 – Auftrag im Verborgenen

Ort: Villa des Titus.

- Titus übergibt den Auftrag in geheimer Audienz.

- Handout 7 (Botschaft des Titus).
- Betonung: absolute Geheimhaltung.

Szene 2 – Tatort Subura

- Opfer: junge Frau, zum Dreieck gelegt.
- Hinweise: Klopfgeräusch, bunte Steine.
- Handouts: 1 (Zettel), 2 (Kind).
- Proben: Wahrnehmung DC 12 → Muster erkennbar.

Szene 3 – Tatort Forum Holitorium

- Opfer: Händlertochter, zum Rechteck gelegt.
- Hinweise: Kreidezeichen an Amphoren.
- Begegnungen mit Marktschreiern, Händlern.
- Proben: Wissen (Kunst) DC 13 → Bezug zu Mosaikkunst.

Szene 4 – Tatort Villa des Senators

- Opfer: Sklavin, Kreisform im Garten.
- Senator Varro erwähnt Crispus.
- Handout 3 (Notiz).
- Proben: Redegewandtheit DC 14.
- Ab hier: Crispus kann deduziert werden.

Szene 5 – Werkstätten am Esquilin

- Gespräche mit Handwerkern.
- Werkstattliste (Handout 4).
- Proben: Überreden/Nachforschung DC 12.
- Möglichkeit, Werkstatt von Crispus zu identifizieren.

Szene 6 – Thermen des Trajan

- Crispus verfolgt Frau.
- Proben: Heimlichkeit/Verfolgen DC 15.
- Erfolg → führt direkt zum Finale.
- Misserfolg → Frau stirbt, Opfer nach Muster.

Szene 7 – Tatort Tiber

- Opfer: Prostituierte, Körper in Steine eingepasst.
- Handout 5 (Mosaikstein).
- Spätestens hier ist Crispus zweifelsfrei Täter.

Finale – Werkstatt des Wahnsinns

- Ort: Verlassene Officina.
- Handout 6 (Wachstafel).
- Beschreibung: Blutige Mosaike, Körperteile.
- Konfrontation mit Crispus:
    - Kampf (starker Nahkämpfer mit Werkzeugen).
    - List (Helena oder Falco können ihn durch Worte ins Wanken bringen).
    - Gefangennahme (Titus profitiert, Spieler riskieren Skandal).

---

5. Begegnungen

Nutze die Begegnungstabellen flexibel, um:

- Den Druck zu erhöhen (z. B. Ablenkungen, falsche Spuren).
- Zusätzliche Hinweise zu streuen.
- Atmosphärische Bilder von Rom zu zeichnen.

3 oder mehr hilfreiche Begegnungen = Spieler dürfen Crispus **eine Szene früher** überführen.

---

6. Handouts – Einsatz

- **Nr. 1 & 2** → Subura (erste Spuren).
- **Nr. 3** → Villa des Senators (Name Crispus).
- **Nr. 4** → Werkstätten (direkte Spur zur Werkstatt).
- **Nr. 5** → Tiber (endgültiger Beweis).
- **Nr. 6** → Finale (Beweis für Crispus' Wahn).
- **Nr. 7** → Auftrag durch Titus (politischer Druck).

---

7. Konsequenzen & Belohnung

- **Frühe Lösung (nach Szene 3–4):**
    - Falco erhält dauerhaften Vorteil: +1 auf Ermittlungsproben gegen menschliche Täter.
    - Titus gewährt Gunst (Kontakt, Schutz, Archivzugang).
- **Mittlere Lösung (nach Szene 5):**
    - Einmalige Ressource: Kontakt bei Thermen oder Handwerkern.
- **Späte Lösung (nach Szene 6):**
    - Falco erhält einmaligen Bonus: +1 auf Probe gegen Furcht oder Wahnsinn.

---

8. Ton & Stimmung

- Spiele Rom als **lebendige, widersprüchliche Stadt**: Gestank, Schweiß, Reichtum, Verfall.
- Beschreibe jeden Tatort wie ein **perverses Kunstwerk**.
- Der Schrecken liegt nicht im Übernatürlichen, sondern im Abgrund des Menschlichen.

Begegnungstabellen für Rom

1. Begegnungen in der Subura (Armeviertel)

W6	Begegnung	Effekt/Spur
1	**Betrunkener Legionär** torkelt durch die Gassen.	Er pöbelt Falco an. Erfolgreiche Diplomatie oder Einschüchtern (DC 12), sonst kleine Schlägerei.
2	**Straßenbande von Kindern** wirft Steine.	Einer ruft: „Der mit den bunten Steinchen war hier!“ – Hinweis auf Crispus.
3	**Alte Frau** bietet Wahrsagung an.	Sie erzählt von „geometrischen Schatten“ – vage, aber unheimlich.
4	**Feueralarm** in einer Insula.	Hektik lenkt SC ab, erschwert Nachforschungen.
5	**Kleine Diebin** versucht Falco zu bestehlen.	Wird sie erwischt, kennt sie eine „Werkstatt voller seltsamer Steine“.
6	**Marktschlägerei** um gestreckten Wein.	Ablenkung, Gefahr, SC können aber Zeugen in der Menge befragen.

---

2. Begegnungen im Forum Holitorium (Markt)

W6	Begegnung	Effekt/Spur
1	**Marktschreier** bietet „bunte Steine“ als Amulette an.	Erhält sie von einem Handwerker – indirekt Spur zu Crispus.
2	**Brotkarren kippt um** – tumultartige Szene.	Gelegenheit, Taschendiebe einzufangen → Infos gegen Obolus.
3	**Rhetorenschüler** debattieren laut.	Einer erwähnt „den verrückten Crispus, der Zahlenmuster im Kopf sah“.
4	**Sklavenhändler** bietet ein Mädchen an, das Crispus „skizziert“ haben soll.	Spur, aber kostet Geld oder moralische Entscheidung.
5	**Streit zweier Händler** um Falschgeld.	Ablenkung, kein Hinweis – nur Atmosphäre.
6	**Gladiator in Ruhestand** verkauft Andenken.	Kennt Crispus vom Training im Bad, erwähnt „eigenartige Augen“.

---

3. Begegnungen in den Thermen

W6	Begegnung	Effekt/Spur
1	**Dichter** trägt Verse über „Formen im Chaos“ vor.	Zufall, aber verstärkt Stimmung.
2	**Dieb stiehlt Toga** von Falco.	Verfolgung → führt ungewollt in Nähe von Crispus.
3	**Zank zwischen Patriziern**.	Helena kann Kontakte knüpfen oder Spuren erfragen.

W6	Begegnung	Effekt/Spur
4	**Mosaik-Arbeiter bei Reparatur**.	Einer war Schüler von Crispus – kennt seine Obsession.
5	**Bademeister beschwert sich** über „seltsamen Gast“ (Crispus).	Klare Spur.
6	**Unfall im Caldarium** – Wasserrohr platzt.	Ablenkung, erschwert Beobachtung.

---

4. Begegnungen am Tiberufer

W6	Begegnung	Effekt/Spur
1	**Fischer zieht Stofffetzen** aus dem Wasser.	Von einem Opfer, Hinweis auf Crispus.
2	**Wachsoldaten** durchsuchen Boote nach Schmuggelware.	Risiko für Falco, wenn er belastendes Material trägt.
3	**Prostituierte** klagt über „Kunden mit kalten Augen“.	Meint Crispus.
4	**Bettler singt** von „Steinen aus Blut“.	Wahnsinniger – nur atmosphärisch, aber beunruhigend.
5	**Streit zwischen Schiffern**.	Ein Schiffer kennt Crispus, weil er ihn einmal ans andere Ufer brachte.
6	**Leiche eines Hundes**, seltsam angeordnet.	Frühzeichen von Crispus’ Werk.

---

5. Begegnungen in den Gassen Roms (allgemein)

W6	Begegnung	Effekt/Spur
1	**Patrouille der Vigiles** kontrolliert Falco.	Gefahr, den Auftrag auffliegen zu lassen.
2	**Straßenprediger** ruft: „Rom ist ein Mosaik, zerbrochen in Blut!“	Zufall, wirkt wie Omen.
3	**Dieb flieht**, rennt Falco in die Arme.	Gegen Info über „verrückten Künstler“ freilassen.
4	**Geheime Christenversammlung** in einer Insula.	Keine Spur, aber moralisches Dilemma.
5	**Klappernder Eselkarren** blockiert die Gasse.	Nervige Verzögerung.
6	**Schattenhafte Gestalt** folgt Falco.	Crispus selbst testet, ob er verfolgt wird.

Regelhinweise für Begegnungen

- Jede Begegnung kann mit **einer Probe** (Diplomatie, Einschüchtern, Wahrnehmung, Straßenkunde etc.) aufgelöst werden.
- **3 oder mehr hilfreiche Begegnungen** erlauben dem Spieler, Crispus **eine Szene früher** überführen zu können.
- Misslungene Begegnungen erzeugen **Risiken** (Schlägereien, Diebstahl, Ablenkung).
- Begegnungen sollen **Atmosphäre und Druck** erzeugen – Rom lebt, tobt und lenkt ab.

Vorlesetexte

Szene 1 – Auftrag im Verborgenen (Villa des Titus)

„Der Marmorboden ist kühl, die Fackeln werfen flackernde Schatten über die Wandmalereien. Ein junger Mann tritt aus dem Halbdunkel – in schlichter Tunika, doch mit einer Würde, die keinen Zweifel lässt. Sein Blick ist scharf, besorgt. Er spricht leise, als lauschten Wände und Götter zugleich:
‚Falco, Rom darf nicht erfahren, was geschieht. Finde den Mörder, bring ihn zur Strecke – im Verborgenen.'"

Szene 2 – Tatort Subura

„Die Gasse riecht nach Weinresten, Urin und verbranntem Öl. Zwischen Schutt und Lumpen liegt eine junge Frau. Ihre Glieder sind seltsam angeordnet – nicht wahllos, sondern mit unheimlicher Genauigkeit: Arme und Beine bilden ein Dreieck.
Aus den Schatten flüstern Stimmen. Eine Wäscherin bekreuzigt sich, während ein Kind mit schmutzigen Händen einen kleinen grünen Stein hochhält: ‚Er hat den fallen lassen…'"

Szene 3 – Tatort Forum Holitorium

„Der Gemüsemarkt ist laut, voll, ein Durcheinander aus Rufen, Gerüchen, Lasttieren. Doch hinter den gestapelten Amphoren herrscht Stille. Eine zweite Leiche – jung, bleich, auf den Rücken gelegt. Die Arme und Beine bilden ein Rechteck.
An den Amphoren sind Kreidestriche: Linien, die an Pläne erinnern.
Händler streiten in der Nähe, doch einer verstummt, als er euch sieht. ‚Da war ein Mann', sagt er leise, ‚der sah sich alles an – mit Augen wie ein Künstler.'"

Szene 4 – Tatort Villa des Senators

„Der Garten duftet nach Lorbeer und Rosen, doch mitten zwischen den Blumen liegt das Grauen. Eine Sklavin, das Gesicht friedlich, der Körper in einen Kreis gezwungen, Blätter kunstvoll um sie gelegt.
Der Senator steht in seiner Toga da, bleich und wütend. ‚Es ist ein Wahnsinniger', zischt er, ‚ich kenne seinen Namen. Crispus. Er war begabt – zu begabt. Ich habe ihn fortgejagt, bevor er noch gefährlicher wurde.'"

Szene 5 – Werkstätten am Esquilin

„Der Boden ist weiß vom Kalkstaub, die Luft erfüllt vom Schlagen kleiner Hämmer. Männer bücken sich über Mosaike, Steinchen klackern in Schalen. Einer wischt sich den Schweiß von der Stirn und blickt euch an.
‚Ihr sucht Crispus?', sagt er zögernd. ‚Ein Genie, aber verrückt. Er sprach nur noch von Mustern im Fleisch. Seine Werkstatt liegt brach – am Rand des Esquilin. Niemand geht dorthin.'"

Szene 6 – Thermen des Trajan

„Dampf hängt schwer über den Becken, das Rauschen der Stimmen hallt von Marmorwänden wider. Zwischen schwitzenden Körpern bewegt sich ein Mann mit gesenktem Kopf, die Augen auf eine junge Frau geheftet.
Er folgt ihr durch die Gänge, Schritt um Schritt. Ein Bademeister runzelt die Stirn. ‚Der da', flüstert er, ‚der kommt oft. Immer dieselben Augen, als würde er Muster sehen, wo keine sind.'"

Szene 7 – Tatort Tiber

„Das Wasser schlägt träge gegen die Steine, Möwen kreischen. Am Ufer liegt der Körper einer Frau, eine Prostituierte, ihre Glieder wie eingepasst in die Lücken des Mauerwerks. Blut fließt in die Fugen wie Mörtel.
In ihrer Hand steckt ein kleiner Stein – blau, geschliffen, blutig. Jemand hat ein Wort hineingeritzt: ‚Kreis.'"

Finale – Werkstatt des Wahnsinns

„Die Tür knarrt, und ein süßlicher Gestank schlägt euch entgegen. Kalkstaub mischt sich mit Eisen und Blut. An den Wänden kleben halbfertige Mosaike, doch sie bestehen nicht nur aus Stein – Adern, Hautfetzen, Knochen sind eingefügt.
In der Mitte steht ein Mann mit irren Augen, Meißel und Hammer in den Händen. Seine Stimme hallt von den Mauern wider:
‚Seht ihr nicht? Rom ist ein Mosaik. Und ich bin sein Künstler.'"

Einsatzhinweis

- Diese Texte sind **stimmungsvoll und bildreich**, um Spieler sofort in die Szene zu ziehen.
- Der Spielleiter kann danach frei ergänzen: Zeugenbefragungen, Proben, Begegnungen.
- Im Finale sollte die Stimme des Mörders bewusst **verstörend poetisch** klingen – nicht wie ein Räuber, sondern wie ein fanatischer Künstler.

Epilog

---

1. Crispus getötet

„Die Werkstatt liegt still. Der Hammer ist aus seiner Hand geglitten, der Körper zusammengesunken wie ein zerbrochenes Gefäß. Die irren Augen starren ins Leere, als suchten sie noch immer nach Mustern im Staub.
Kein Jubel, kein Triumph erfüllt den Raum – nur Stille, schwer und bleiern. Die blutigen Mosaike schweigen.
Rom wird nie erfahren, wie knapp es an einem Alptraum vorüberging. Für Titus ist die Sache erledigt. Doch in deinem Inneren bleibt die Frage: War es Gerechtigkeit – oder nur die Auslöschung eines Wahnsinns?“

---

2. Crispus gefangen

„Es braucht Kraft, List und vielleicht Helena Justinas Stimme, doch schließlich sinkt Crispus zu Boden. Er windet sich, brüllt, flucht – aber die Fesseln halten. Sein Blick brennt voller Hass und Sehnsucht, als könne er noch immer das Mosaik in den Schatten sehen.
Titus’ Prätorianer nehmen ihn heimlich mit. Kein Wort wird in den Annalen darüber stehen. Für den Sohn des Kaisers seid ihr die Helden im Verborgenen. Für Crispus jedoch seid ihr nur die letzte Unterbrechung in einem Kunstwerk, das nie vollendet wurde. Seine Augen verraten: Er wird in Ketten noch immer Formen sehen.“

---

3. Crispus entkommt

„Ein Windstoß schlägt die Tür auf, Schatten und Staub wirbeln. Für einen Moment verliert ihr ihn – und als die Luft sich legt, ist Crispus verschwunden.
Zurück bleiben halbfertige Muster aus Stein und Fleisch, Skizzen von Kreisen, Dreiecken, Rechtecken – und eine Lücke, als fehlte ein letzter Teil.
Titus wird das nicht gern hören. Rom atmet weiter, ahnungslos, doch ihr wisst: Der Künstler ist noch irgendwo da draußen, und seine Arbeit ist nicht vollendet.
Der Gedanke klebt wie Blut an euren Händen.“

Spielleiterhinweis

- **Getötet** → Kurzer, dunkler Abschluss. Der Spieler hat den Wahnsinn endgültig beendet.
- **Gefangen** → Politisch sicherster Ausgang, bietet Potenzial für spätere Intrigen (z. B. Crispus in Gefangenschaft, wieder auftauchend).
- **Entkommen** → Offenes Ende, perfekt für eine Rückkehr in späteren Abenteuern.

Regelmechanische Nachwirkungen – Epilog

---

1. Crispus getötet

- **Nachwirkung:** Falco hat das Grauen mit eigener Hand beendet, aber die Bilder bleiben.
- **Effekte:**
  - *Psychische Belastung*: Einmalig eine **Furchtprobe (DC 12)** ablegen. Bei Misslingen: –1 auf alle Sozialproben für den Rest des Abenteuers (Albträume, Verstörung).
  - *Ruf bei Titus*: +1 Bonus auf alle Interaktionsproben mit Titus für zukünftige Abenteuer (er weiß, dass Falco hart durchgreifen kann).

---

2. Crispus gefangen

- **Nachwirkung:** Der Mörder lebt – und damit auch das Wissen, dass Rom knapp einer Katastrophe entging.
- **Effekte:**
  - *Politische Gunst*: Titus gewährt Falco einen **dauerhaften Bonus von +1 auf Diplomatie** bei allen kaiserlichen Beamten oder Soldaten (Prätorianer, Senatoren, Offiziere).
  - *Innere Zweifel*: Falco muss bei Konfrontationen mit wahnsinnigen Tätern künftig eine Willenskraft-Probe (DC 10) ablegen. Misslingt sie, zögert er kurz, da er an Crispus erinnert wird (–2 auf Initiative in der ersten Runde).

---

3. Crispus entkommt

- **Nachwirkung:** Der Schatten bleibt – Crispus könnte jederzeit wieder zuschlagen.
- **Effekte:**
  - *Ständige Wachsamkeit*: Falco erhält einen **dauerhaften Bonus von +1 auf Wahrnehmung**, wenn er in Städten ermittelt (Paranoia schärft die Sinne).
  - *Psychische Narben*: Einmal pro Abenteuer muss Falco eine Probe gegen Wahnsinn (DC 12) würfeln, wenn er einem ähnlich grausamen Tatort begegnet. Misslingt: kurzfristige Panik (–2 auf alle Würfe für 1W4 Runden).

---

4. Allgemeine Nachwirkungen (unabhängig vom Ausgang)

- Falco hat erlebt, dass **menschlicher Wahnsinn genauso tödlich sein kann wie jedes Wesen**.
- Ab sofort darf der Spielleiter in künftigen Fällen **„Menschliche Täter“** als Kategorie mit denselben Regeln wie „Wesen“ ins Spiel bringen, um den Kontrast lebendig zu halten.

Spielleiterhinweis

- Diese Nachwirkungen sind **keine Stufenbelohnungen**, sondern **Erfahrungsnarben**.
- Sie spiegeln wider, dass jede Entscheidung Konsequenzen trägt – sei es politisch, psychologisch oder praktisch.
- Der SL sollte Falcos Belohnung so wählen, dass sie die **Entscheidung am Spieltisch verstärkt** (z. B. frühes Töten → moralische Härte, Gefangennahme → politische Stärke, Entkommen → offene Bedrohung).

Nachwirkungen – Übersichtstabelle

Ausgang	Psychische Nachwirkung	Politische/Narrative Folge	Regelmechanik
Crispus getötet	Albträume, Bilder des Grauens	Titus sieht Falco als entschlossenen Vollstrecker	– Einmalige Furchtprobe DC 12 (Misslingen: –1 auf Sozialproben bis Abenteuerende) – +1 auf Interaktionsproben mit Titus dauerhaft
Crispus gefangen	Zweifel im Umgang mit Wahnsinnigen	Titus' Gunst, Respekt bei Prätorianern und Beamten	– Dauerhaft +1 auf Diplomatie bei kaiserlichen Beamten/Soldaten – Willenskraftprobe DC 10 bei Begegnung mit Wahnsinnigen (Misslingen: –2 Initiative in erster Runde)
Crispus entkommt	Paranoia, ständige Wachsamkeit	Offene Bedrohung – Crispus könnte zurückkehren	– Dauerhaft +1 Wahrnehmung in Städten – Einmal pro Abenteuer Wahnsinnsprobe DC 12 bei grausamen Tatorten (Misslingen: –2 auf alle Würfe für 1W4 Runden)
Allgemein (alle Ausgänge)	Erkenntnis: auch Menschen sind Monster	SL darf „Menschliche Täter" wie Wesen im Spiel nutzen	Keine direkten Werte, aber Freigabe für künftige Fälle

Marcus Didius Falco: Der Schatten des Anubis

Ein Abenteuer für Marcus Didius Falco und Helena Justina in Ägypten

---

Einleitung

Die Sonne brennt erbarmungslos auf den Nil, Händler feilschen lautstark am Hafen von Alexandria, und der Duft von Gewürzen, Fischen und Papyrusstaub liegt in der Luft. Marcus Didius Falco und Helena Justina sind eigentlich zum Vergnügen hier – ein paar Tage Ruhe, ein Besuch in der Bibliothek, vielleicht ein Spaziergang durch die Tempel. Doch schon bald zeigt sich, dass die Schatten der Götter länger reichen, als die Sonne Ägyptens sie zu vertreiben vermag.

Szenen

Szene 1: Die Bibliothek von Alexandria

Zwischen endlosen Regalen aus Papyrusrollen stöbern Falco und Helena nach einer Abhandlung über die Götter des alten Reiches. Dabei fällt Helena eine Serie von Notizen auf: Berichte über „Hundegestalten“, die nachts im Amun-Tempel erscheinen.

- **Probe Ermitteln (SG 12)**: Erkennt, dass es sich nicht um allegorische Texte handelt, sondern um Augenzeugenberichte.
- **Probe Geschichte/Kulturen (SG 10)**: Helena kann die Verbindung zum Kult des Anubis herstellen.

Hinweis: Die Spieler sollen verstehen, dass Wesen in den Kult eingebettet sind und nicht bloß Legenden.

Szene 2: Stimmen des Marktes

Am Hafen bietet ein Händler Schutzamulette gegen „den Blick des Anubis“ an. Während Falco das spöttisch kommentiert, merkt er, dass sie von einem Priester beobachtet werden.

- **Probe Menschenkenntnis (SG 11)**: Der Priester zeigt nervöse Züge, als habe er etwas zu verbergen.
- **Aktion Verfolgung (SG 12, Geschicklichkeit oder Straßenwissen)**: Der Priester kann verfolgt werden. Misslingt die Probe, entkommt er, doch ein Kind hat gesehen, wohin er ging und verrät es gegen ein paar Münzen.

Szene 3: Der Tempel bei Nacht

Die Spieler beobachten den Amun-Tempel. Im Schein von Fackeln versammeln sich Priester, die Gebete murmeln. Einer verwandelt sich vor ihren Augen in eine hundeköpfige Gestalt – ein **Anubis-Wesen**, das als Priesterkönig agiert.

- **Probe Schleichen (SG 13)**: Erlaubt unbemerktes Beobachten.
- **Probe Wahrnehmung (SG 12)**: Man erkennt, dass Gefangene in die Krypta gebracht werden.
- Entdeckung: Die Priester glauben, durch die Opfer die „Waage der Seelen" beeinflussen zu können, um sich selbst Unsterblichkeit zu sichern.

Szene 4: Die Krypta

In der Tiefe des Tempels liegen Knochen und Scherben von Opfergaben. Eine Papyrusrolle mit blutigen Fingerabdrücken enthält die Instruktionen des Rituals.

- **Probe Ermitteln (SG 10)**: Erkennt die Struktur des Rituals.
- **Probe Diplomatie oder Einschüchtern (SG 12)**: Die Priester lassen sich verunsichern oder entlarven.
- **Konflikt**: Ein Anubis-Wesen tritt hervor und greift an, wenn die Helden zu forsch vorgehen.

Finale: Am Ufer des Nils

Ob durch Kampf, List oder Enthüllung – die Rituale verlieren ihre Macht. Die Priester zerstreuen sich, und die Anubis-Wesen verschwinden in den Schatten. Der Sonnenaufgang färbt den Nil goldrot.

Helena seufzt: „So viel zum Urlaub."
Falco lacht: „Ich sage dir, eines Tages schreibe ich einen Reiseführer. Titel: ›Überleben in Ägypten – zwischen Amuletten und Anubis‹."

NSCs

Anubis-Wesen

Hundeköpfige Priester, die in Ritualen ihre Gestalt offenbaren.

- **RK**: 14
- **TP**: 20
- **GES**: 30 ft
- **Stärke** 14 (+2), **Geschicklichkeit** 12 (+1), **Konstitution** 13 (+1), **Intelligenz** 10 (+0), **Weisheit** 11 (+0), **Charisma** 9 (–1)

Angriffe:

- Biss: +5 Angriff, 1W6+2 Schaden

- Kurzschwert: +4 Angriff, 1W6+1 Schaden

Fertigkeiten:

- Kämpfen +5
- Einschüchtern +4
- Wahrnehmung +3
- Heimlichkeit +2

Besondere Fähigkeiten:

- *Seelenwiegen*: 1× pro Kampf kann das Anubis-Wesen einen Gegner mit seinem Blick bannen (SG 13, Weisheitswurf; bei Misserfolg 1 Runde handlungsunfähig).
- *Nächtliche Stärke*: Bei Mondlicht erhalten Anubis-Wesen +1 auf Angriffe.

Ausrüstung: Zeremonielles Kurzschwert, Schakalkopf-Maske (magisch).

Amun-Priester (Menschlich)

Fanatische Diener, die Anubis-Wesen verehren.

- **RK**: 12
- **TP**: 12
- **GES**: 30 ft
- **Stärke** 10 (+0), **Geschicklichkeit** 11 (+0), **Konstitution** 10 (+0), **Intelligenz** 13 (+1), **Weisheit** 12 (+1), **Charisma** 11 (+0)

Angriffe:

- Zeremonienstab: +2 Angriff, 1W6 Schaden
- Dolch (versteckt): +2 Angriff, 1W4 Schaden

Fertigkeiten:

- Wissen (Religion) +6
- Täuschung +5
- Einschüchtern +3
- Heimlichkeit +2

Besondere Fähigkeiten:

- *Rituelles Wissen*: Kann in Anwesenheit eines Anubis-Wesens +2 Bonus auf Wissen (Religion) oder Unterstützungshandlungen geben.
- *Fanatischer Mut*: Einmal pro Begegnung darf der Priester einen misslungenen Rettungswurf wiederholen.

Ausrüstung: Zeremonienstab, Opfermesser, Papyrusrollen, Amulette.

Handouts

Handout I – Papyrus aus der Bibliothek von Alexandria

(gefunden in Szene 1)

*„Im Tempel des Amun versammeln sie sich bei Nacht.
Die Diener des Schakals kleiden sich in Masken,
und wenn der Mond voll ist, spricht der Hundekopf mit Menschenzunge.

Er wiegt die Seelen, nicht mit Feder und Waage,
sondern mit Blut und Atem der Lebenden.
Wer zu leicht befunden wird, verschwindet in der Dunkelheit.“*

Am Rand: hastige Notiz in griechischer Schrift – *„Ich schwöre, ich habe es gesehen.“*

Handout II – Warnung des Händlers

(auf dem Markt in Szene 2)

*„Kauft! Kauft, Herr, edle Dame! Ein Amulett aus Onyx, gegen den Blick des Anubis!
Sie sagen, die schwarzen Hunde kommen bei Nacht. Wer sie anschaut, verliert sein Herz,
als hätten die Götter es aus der Brust genommen.

Ich verkaufe billig – und glaubt mir, ich habe selbst die Krallen im Sand gesehen.“*

Das Amulett ist grob geschnitzt, ein Hundskopf mit aufgerissenen Augen.

Handout III – Blutige Papyrusrolle

(gefunden in der Krypta, Szene 4)

*„Anubis, Herr der Seelen, Wächter des Westens,
wir bringen dir das Blut, damit wir im Schatten wandeln.
Nicht der Feder der Maat, sondern unser Wille soll die Waage neigen.
Gib uns Dauer jenseits des Alters,
gib uns Augen, die im Dunkel sehen,
gib uns Zähne, die sich nicht abstumpfen.“*

Die Rolle ist mit getrocknetem Blut verschmiert. Am unteren Rand prangt ein Handabdruck – groß, mit verlängerten Fingernägeln.

Handout IV – Hastige Notiz des Priesters

(kann durch Ermitteln oder Durchsuchen gefunden werden)

„Morgen – der Fremde hat uns gesehen.
Die Frau bei ihm weiß zu viel.
Wenn sie in die Krypta steigen, muss der Hund selbst sie prüfen.
Wir dürfen das Ritual nicht verlieren, sonst fallen wir ins Staubreich zurück.“

Spielleiterkapitel

Dieses Szenario ist als leichtes, atmosphärisches Abenteuer für Marcus Didius Falco und Helena Justina gedacht. Es kombiniert die sonnendurchflutete Kulisse Ägyptens mit dem verborgenen Schrecken eines alten Kultes. Der Tonfall ist weniger düster als bei klassischen Horror-Szenarien, doch Spannung und Gefahr lauern in den Schatten der Tempel.

Grundstimmung

- **Sonne & Staub**: Alexandria soll den Spielern sofort ein Gefühl von Wärme, Geschäftigkeit und alter Pracht vermitteln. Arbeite mit Beschreibungen von Gerüchen, Farben und Stimmen.
- **Leichter Ton**: Falco darf seine sarkastischen Kommentare bringen, Helena darf ihn necken. Die Atmosphäre ist nicht bedrückend, sondern abenteuerlich.
- **Spannung**: In den Tempelszenen kippt die Stimmung. Die Wesen sollen wirken wie etwas, das aus einem Mythos herausgetreten ist – nicht als fremde Dämonen, sondern als real gewordene Schakalgötter.

Szenenführung

Szene 1: Die Bibliothek von Alexandria

- Beschreibe den Staub, die hohen Regale und das Flackern der Öllampen.
- Falco wirkt hier wie ein Fremdkörper – Helena ist diejenige, die sich wohlfühlt.
- **Handout I (Papyrus aus der Bibliothek)**: Gib es aus, sobald die Spieler erfolgreich eine Ermitteln- oder Wissensprobe ablegen.

Leitfaden: Lass die Spieler sofort erkennen, dass mehr hinter den „Hundegestalten“ steckt als bloße Metaphern.

Szene 2: Stimmen des Marktes

- Stelle den Händler bunt und übertrieben dar, mit lauter Stimme und flatternden Händen.
- Gib Helena Gelegenheit, über den Aberglauben zu spotten, während Falco merkt, dass sie verfolgt werden.

- **Handout II (Warnung des Händlers)**: Gib es direkt, wenn die Spieler mit dem Händler sprechen.
- Bei einer gelungenen Verfolgungsprobe gelangt die Gruppe frühzeitig zum Tempel; bei einem Fehlschlag können sie die Spur über Umwege wieder aufnehmen.

Szene 3: Der Tempel bei Nacht

- Male mit Worten ein Bild: der Mond über den Säulen, das leise Murmeln der Priester, Fackeln, die Schatten werfen.
- **Transformation**: Lass einen Priester in ein Anubis-Wesen übergehen – beschreibe Fell, Augen und die kalte Würde der Gestalt.
- Die Spieler sollen fühlen, dass sie Zeugen eines alten, gefährlichen Kultes sind.
- Wenn sie unvorsichtig sind, können sie entdeckt und angegriffen werden.

Szene 4: Die Krypta

- Atmosphäre: Dunkelheit, modriger Geruch, Knochenhaufen, Blutgeruch.
- Hier finden die Spieler die wichtigsten Beweise.
- **Handout III (Blutige Papyrusrolle)**: Gib es aus, sobald die Krypta durchsucht wird.
- **Handout IV (Notiz des Priesters)**: Nur, wenn die Spieler besonders gründlich sind oder eine Probe Ermitteln bestehen.
- Hier kann es zum Kampf mit einem Anubis-Wesen kommen. Nutze die NSC-Werte.

Finale

- Ob durch List, Kampf oder Enthüllung: Die Rituale verlieren ihre Wirkung.
- Stelle den Sonnenaufgang am Nil farbenprächtig dar.
- Betone den leichten Ton im Epilog – Falco spöttelt, Helena seufzt.

Hinweise für den Spielleiter

- **Handouts als Rhythmusgeber**: Jeder neue Text ist ein Schritt tiefer ins Geheimnis. Die Spieler sollen ein Gefühl von „Entschlüsselung“ bekommen.
- **Kämpfe nicht erzwingen**: Das Szenario funktioniert auch ohne großen Endkampf. Lass den Spielern die Wahl, ob sie listig vorgehen oder Waffen sprechen lassen.
- **Helena als Ergänzung**: Sie ist kein passiver Sidekick, sondern liefert Wissen und Kommentare. Nutze sie, um Hinweise subtil einzustreuen.
- **Falcos Humor**: Lass seine sarkastische Art die Schwere brechen – das Szenario soll sich wie ein Abenteuerroman anfühlen, nicht wie eine Tragödie.

Begegnungstabelle Alexandria (1W6)

1 – Straßendiebe
Ein Rudel Kinder versucht, Helena den Beutel zu stehlen.

- **Probe Wahrnehmung (SG 11)**, um den Diebstahl zu bemerken.
- Falls die Spieler nachsetzen: **Geschicklichkeit (SG 12)**, um den flinken Dieben durch die engen Gassen zu folgen. Die Kinder haben nichts mit dem Kult zu tun, aber einer hat zufällig den Tempel erwähnt.

---

2 – Gelehrter am Nil
Ein alter Mann mit zerzaustem Bart und Stapel Papyri erzählt von „Göttern, die keine sind".

- **Probe Diplomatie (SG 10)**: Er gibt bereitwillig Auskunft.
- **Ergebnis:** Er berichtet von Gestalten mit Hundeköpfen, die nachts in Richtung Amun-Tempel ziehen.

---

3 – Streitende Händler
Zwei Händler geraten sich wegen gestohlener Ware in die Haare.

- Falco kann schlichtend eingreifen (Diplomatie SG 12) oder sich mit Witz durchsetzen (Bluffen SG 12).
- Belohnung: Ein kostenloses Amulett oder eine Information über die Priester, die am Hafen einkaufen.

---

4 – Prozession der Priesterinnen
Eine kleine religiöse Prozession zieht an den Spielern vorbei, Gesänge hallen, Rauch steigt auf.

- **Probe Wahrnehmung (SG 13)**: Helena bemerkt einen Priester, der verstohlen eine Schakalmaske unter dem Gewand trägt.

---

5 – Betrunkener Legionär
Ein Veteran, trunken vom Wein, erzählt von einer nächtlichen Patrouille am Tempel, wo „ein Hund mit Menschenaugen" ihn anstarrte.

- Bei Spott zieht er sein Schwert, bei freundlichem Zureden gibt er Details preis.

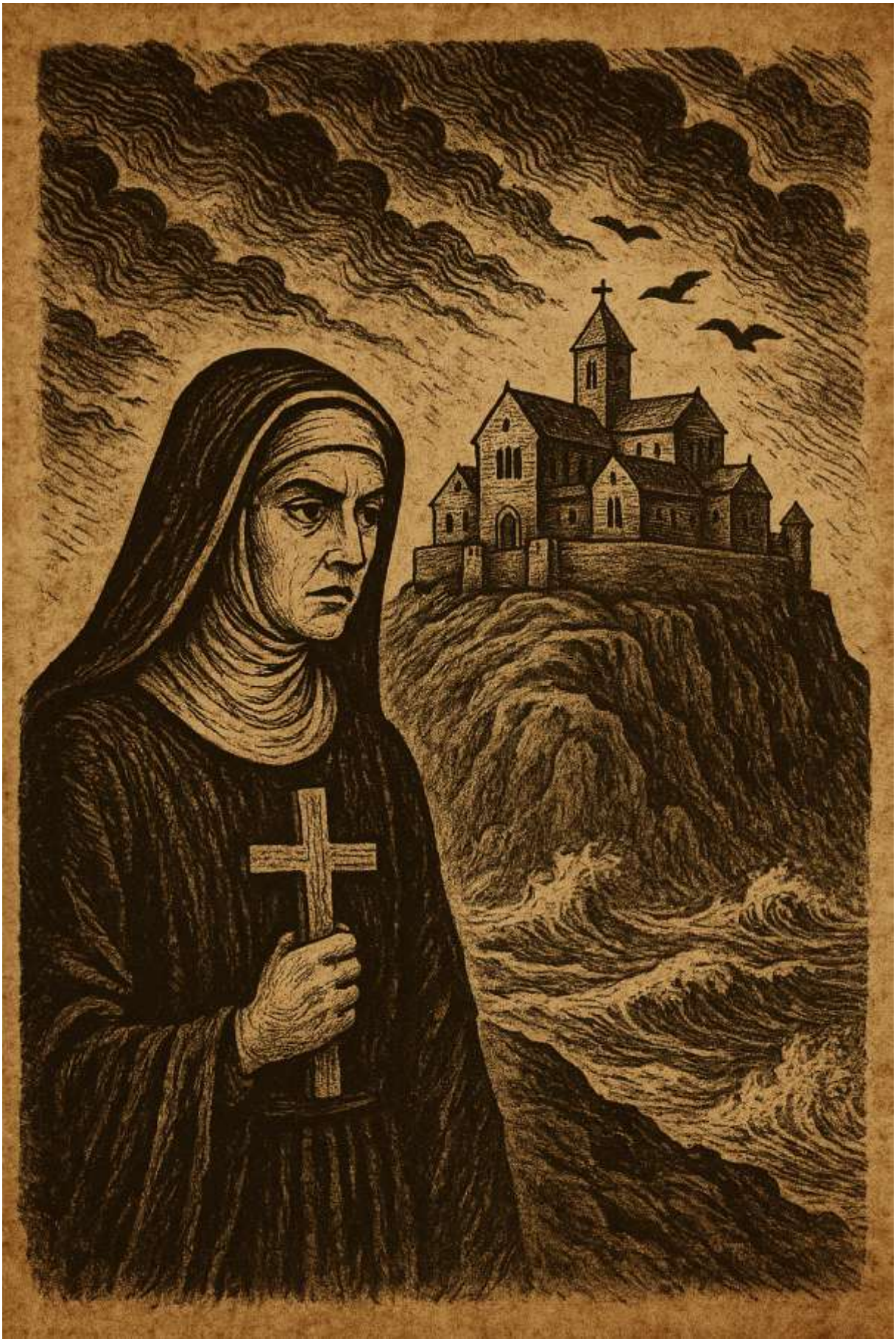
---

6 – Krämer mit Schriftrollen
Ein windiger Händler will Falco einen „echten Text des Herodot" verkaufen.

- Bei einer **Probe Erkennen Fälschung (SG 11)** durchschaut Helena die Lüge.
- Aber: Unter dem Papier findet sich ein echtes Fragment mit einem Hinweis auf Anubis-Kulte.

Einsatz im Spiel

- Nutze die Tabelle zwischen den Hauptszenen, um Alexandria lebendig wirken zu lassen.
- Nicht jede Begegnung muss relevant für die Haupthandlung sein – einige dienen nur zur Stimmung.
- Mindestens eine Begegnung sollte jedoch eine zusätzliche Spur zum Tempel legen.



Schwester Fidelma: Das Kloster der toten Seelen

Schwester Fidelma von Cashel

Nonne, Dailaigh, Tochter eines Königs – und Grimm

Im Irland des 7. Jahrhunderts, zwischen den Nebeln der Küste und den stillen Hallen der Klöster, wandelt eine Frau, deren Scharfsinn ebenso gefürchtet wie geachtet ist: ***Schwester Fidelma von Cashel****. Tochter eines Königs, Erbin alter Rechte und Gesetze, zugleich Nonne und Dailaigh – eine Rechtsgelehrte des Brehon-Rechts – steht sie mit einem Bein in der Welt des Glaubens und mit dem anderen in der Welt der weltlichen Macht.*

Doch Fidelma trägt ein Geheimnis, das selbst unter ihren Standesgenossen geflüstert wird: Sie ist eine ***Grimm****. Ihr Auge sieht die verborgene Gestalt der Wesen, ihre Zunge zwingt Schuldige in die Enge der Wahrheit. Für sie sind Intrigen, Mord und Verrat nicht nur Fragen des menschlichen Herzens, sondern auch der dunklen Geschöpfe, die zwischen Mensch und Mythos lauern.*

An ihrer Seite steht ***Eadulf von Seaxmund's Ham****, ein sachlich-gütiger angelsächsischer Mönch, der heilende Hände und besonnenes Wort mitbringt. Wo Fidelma wie eine Klinge durch Lüge und Täuschung schneidet, legt er heilenden Balsam auf Wunden und Worte gleichermaßen. Gemeinsam ziehen sie durch ein Irland, das noch von alten Göttern flüstert und von neuen Glaubensstreitigkeiten erzittert – und immer wieder stoßen sie auf Taten, die nur ein Grimm aufdecken kann.*

Fidelma ist keine Kriegerin im herkömmlichen Sinn. Ihre Waffen sind ***Verstand, Gesetz und Glaube****, doch wenn es die Schatten erfordern, greift sie ohne Zögern zum Schwert ihrer Väter. Sie verkörpert die Brücke zwischen alter irischer Rechtsordnung, der aufstrebenden Kirche – und der verborgenen Welt der Wesen.*

Wer ihr folgt, betritt eine Welt, in der die Gesetze nicht nur über Menschen, sondern auch über das Unheimliche zu Gericht sitzen. Und wo das Urteil einer Grimm schwerer wiegt als jede Reliquie.

Typ: Mensch, Grimm
Zeit: Irland, 7. Jahrhundert

Attribute

- **Stärke:** 10
- **Geschick:** 12
- **Konstitution:** 12
- **Intelligenz:** 18

- **Weisheit:** 16
- **Charisma:** 15

Fertigkeiten (Auswahl, relevante Werte)

- Rechtskunde (Brehon Law): +8
- Wesenwissen (keltische und germanische Arten): +7
- Theologie / Kirchengeschichte: +6
- Sprachen (Altirisch, Latein, Angelsächsisch): +6
- Empathie: +6
- Diplomatie & Verhör: +6
- Wahrnehmung: +5
- Heilkunde (klösterliche Medizin): +3

Besondere Grimm-Fähigkeiten

- **Erkennen des Wahren Gesichts**: Fidelma sieht sofort, wenn ein Wesen wogt, und kann diesen Anblick mit einem Willenskraft-Wurf erzwingen.
- **Grimms Urteil**: Vorteil auf alle Deduktionswürfe, wenn ein Wesen im Spiel ist.
- **Waffengriff**: Auch ungeübte Waffen (z. B. Schwert, Speer) können von ihr ohne Abzüge geführt werden, wenn sie gegen Wesen eingesetzt werden.
- **Rechtsurteil der Grimm** (einmal pro Sitzung): Kann durch Rechtsformeln ein Wesen oder Menschen so stark moralisch und psychologisch unter Druck setzen, dass sie Handlungen einstellen oder sich verraten.

Besondere Merkmale

- Tochter eines Hochkönigs → Vorteil bei diplomatischen Auseinandersetzungen.
- Nonne → erhält Schutz vor wesenhaften Einflüssen, die auf Furcht und Versuchung setzen.

Ausrüstung

- Mönchskleid, Reliquienanhänger, Schreib- und Wachstafeln, Dolch, ein altes Schwert aus Familienbesitz (von ihrem Vater geschenkt, trägt die Gravur der alten irischen Könige).

Eadulf von Seaxmund's Ham

Angelsächsischer Mönch, Heiler, Sidekick von Fidelma

Attribute

- **Stärke:** 12
- **Geschick:** 11
- **Konstitution:** 13
- **Intelligenz:** 14
- **Weisheit:** 15
- **Charisma:** 12

Fertigkeiten

- Heilkunde & Kräuterkunde: +7
- Theologie (römisch-katholisch): +5
- Überleben (Wald & Feld): +4
- Wahrnehmung: +4
- Diplomatie (Schlichten): +3
- Sprachen (Altenglisch, Latein, etwas Irisch): +4

Besondere Fähigkeiten

- **Heilende Hände**: Kann Verwundete stabilisieren (1W6 Heilung/Tag).
- **Geduldiger Zuhörer**: Vorteil auf soziale Proben, wenn er Zuhören und Mitgefühl einsetzt.
- **Standhaft**: Vorteil gegen körperliche Erschöpfung.

Ausrüstung

- Mönchskutte, Wanderstab, kleine Holzkiste mit Kräutern, medizinische Werkzeuge, Holzkreuz.

Zusammenspiel im Grimm D20

- **Fidelma** übernimmt die Rolle der Grimm-Ermittlerin – sie sieht, was andere nicht sehen dürfen, und sie ist eine geborene Richterin, die Schuld und Wahrheit aufdeckt. Sie ist eine wahre Schnüfflerin und durchdrungen von Gerechtigkeitssinn.
- **Eadulf** bleibt ihr ruhiger Gegenpol: Er heilt, vermittelt, hört zu und hält sie auf dem Boden, wenn ihre Grimm-Klarheit zu kalt oder schneidend wird. Außerdem spricht er als vertreter der römischen Kirche oft abweichende religiöse und kulturelle Meinungen aus.
- Zwischen den beiden besteht eine sehr enge, zuweilen sogar Liebesbindung.

Geschichtlicher Hintergrund

Die Irische Kirche im 7. Jahrhundert

Die irische Kirche unterschied sich in vielem von der römischen Tradition. Sie war stärker ***klösterlich organisiert****, nicht bischöflich: Abteien und Klöster waren Zentren von Macht und Bildung, nicht die Sitze einzelner Bischöfe. Mönche führten geistlich und politisch oft mehr Gewicht als kirchliche Hierarchien, und Äbte – manchmal sogar Äbtissinnen – übten weitreichenden Einfluss aus. Auch in Fragen der Liturgie und Disziplin wich man ab: das Berechnen des Osterdatums, der Tonsur, ja selbst Formen der Beichte folgten eigenständigen Traditionen. In Irland verschmolzen* ***alte keltische Bräuche*** *mit dem Christentum zu einer Form des Glaubens, die auf Mission, Gelehrsamkeit und Rechtsauslegung setzte – weniger auf römische Strenge und Zentralgewalt. Wo Rom auf Einheit und Dogma zielte, blieb die irische Kirche* ***plural, lokal geprägt und dem Gesetz wie der Gelehrsamkeit verpflichtet****. Auch wurde das Zölibat nicht angewendet- Mönch und Nonnen lebten oft zusammen im selben Kloster und heirateten oft untereinander und bekamen zusammen Kinder.*

Das Irische Rechtssystem (Brehon Law)

Ebenso eigenständig war das irische Recht, die ***Brehon-Gesetze****, die auf einem* ***Gewohnheitsrecht*** *basierten, tief verwurzelt in der keltischen Stammesgesellschaft. Richter – die* Brehons *– waren Gelehrte, die mündlich tradiertes Wissen über Generationen weitergaben. Ihr Recht zielte nicht auf Strafe im römischen Sinn, sondern auf* ***Wiedergutmachung und Ausgleich****: Jeder Frevel, selbst Mord, wurde durch Entschädigungssummen (*éraic*) geregelt. Gesellschaftlicher Rang spielte eine enorme Rolle, und Rechtsurteile stellten das Gleichgewicht der Gemeinschaft wieder her, nicht die Macht des Staates. Im Gegensatz dazu war das römische Recht kodifiziert, staatlich durchgesetzt und oft von harter Strafe geprägt. Während Rom den Einzelnen der Ordnung unterwarf, war das irische Rechtssystem ein Geflecht von Verpflichtungen, Ehre und Wiedergutmachung –* ***ein Recht des Ausgleichs, nicht der Unterdrückung****.*

Szenario

Einleitung & Hintergrund

Im Jahr des Herrn 664, am Rand des Reiches Osraige, erhebt sich auf einer felsigen Klippe ein uraltes Kloster, das weithin als Ort der Buße gilt: **Cill na nAnam Marbh** – das *Kloster der toten Seelen*. Mönche aus vielen Teilen Irlands pilgern dorthin, um Buße zu tun oder Zuflucht zu finden.

Doch etwas stimmt nicht. Ein junger Novize ist verschwunden, eine Reliquie entwendet, und Gerüchte über geisterhafte Gestalten in den alten Katakomben gehen um. Der Abt ruft Schwester Fidelma – bekannt als gelehrte Anwältin vor den Brehon-Gerichten – um Rat. Doch bald wird deutlich: Dies ist kein gewöhnlicher Rechtsstreit, sondern ein Geflecht aus Mord, Verrat, Aberglauben und Wesen-Einflüssen.

Kapitel 1 – Die Ankunft

„Der Morgennebel hängt schwer über den Hügeln. Als du mit deinem Gefährten den Pfad zum Kloster emporsteigst, hörst du das unablässige Tosen der Brandung. Die Klostermauern ragen schwarz und abweisend in den grauen Himmel. Kein Gesang, kein Glockenschlag – nur die Krähen, die über den Zinnen kreischen. Ein düsterer Empfang für einen Ort, der einst für Buße und Andacht bekannt war.“

Szene: Fidelma und ihr Sidekick treffen Abt Donnchad. Dieser berichtet vom verschwundenen Novizen Aedan und dem Diebstahl der Reliquie. Erste Andeutung: Die „Geister“ könnten Wesen sein.

Kapitel 2 – Das verschlossene Skriptorium

„Im kalten Licht der Kerzen siehst du Pergamentrollen, zerbrochene Wachstafeln und das Tintenfass, das umgestoßen ist – wie in Hast. Eine einzige Spur: ein Abdruck nackter Füße, vom Tintenfleck fortführend, hinein in die Dunkelheit.“

Szene: Spuren weisen darauf hin, dass jemand das Skriptorium verließ, obwohl es verschlossen war. SL-Hinweis: Erster Beweis für Aedans letzte Schritte. Würfe auf *Wahrnehmung* oder *Spurenlesen* geben Details (z. B. leichte Brandwunden an den Füßen – Hinweis auf einen dämonischen Pakt).

Kapitel 3 – Die Katakomben

„Feuchtigkeit tropft von den Wänden. Die Luft ist modrig und schwer. Zwischen zerfallenen Sarkophagen schimmert etwas: ein heller Fetzen Stoff, Blut getränkt, in den Fingern eines uralten Skeletts.“

Szene: Begegnung mit einem angeblichen „Geist“ – tatsächlich ein *Dubharach* (ein Wesen, das Schattengestalten aus Illusionen erschafft). Es hütet den Zugang zur Reliquienkammer. Aedan wurde hier herabgelockt.

Kapitel 4 – Der Rat der Brüder

„Im Refektorium sitzen die Mönche schweigend um die hölzernen Tafeln. Kerzen werfen lange Schatten an die Wände. Jeder Blick, der dir begegnet, trägt Misstrauen in sich. Einer löffelt seine Brühe, ein anderer presst den Rosenkranz so fest, dass die Knöchel weiß hervortreten. Du fühlst es: Lügen schweben in der Luft.“

Szene: Konfrontationen und Verhöre. Fidelma muss Logik und Brehon-Recht einsetzen. Würfe auf *Überreden* oder *Rechtskunde* enthüllen, dass Prior Ciarán mit dem Dubharach paktiert, um seine Macht im Kloster zu sichern.

Kapitel 5 – Das Finale in der Reliquienkammer

„Unter der uralten Steinkuppel lodert kaltes Licht. Der geraubte Reliquienschrein ruht auf dem Altar, umflort von Schatten. Aus ihnen erhebt sich eine Gestalt, halb Mensch, halb Rauch, mit Augen wie glühende Kohlen. Neben ihr kniet Ciarán – und hält das Messer an die Kehle des verschwundenen Novizen.“

Szene: Finale Konfrontation. Fidelma muss den Novizen retten, das Dubharach bannen oder vernichten, und Ciarán zur Rechenschaft ziehen. Regeln: Kampf gegen das Dubharach (Wesenwerte siehe unten), Redegewandtheit gegen Ciarán.

Handouts

Handout I – Pergament im Skriptorium

(Ein halb verbranntes Stück Pergament, die Schrift unregelmäßig, als sei die Hand zitternd gewesen. Tintenflecken ziehen dunkle Schatten über die Worte.)

„… und jene, die die Schatten riefen, banden ihre Seelen an das Grab der Heiligen.
Doch wer den Schrein berührt, verliert sein Licht und geht in Finsternis ein.
Non lux, sed umbra regnat.“

Am unteren Rand finden sich bräunliche Spritzer – ob Tinte oder Blut, ist unklar.

Handout II – Beichtauszug des Novizen Aedan

(Auf Wachstafel eingeritzt, mit hastigen, fast kindlichen Linien. Einige Stellen sind verwischt, als wären Tränen darübergeflossen.)

„Ich habe Stimmen gehört. Sie kamen aus der Tiefe.
Sie riefen meinen Namen.
Sie versprachen mir, ich könnte mehr sein als ein einfacher Diener.

Doch wenn ich bete, höre ich nur Stille.
O Herr, verzeih mir, dass ich dem Flüstern gefolgt bin …“

Die letzte Zeile bricht ab, als habe der Griffel aus der Hand geglitten.

Handout III – Abtsiegel, gebrochen

(Ein Wachssiegel auf zerknittertem Pergament. Die rote Masse ist mittig gespalten, als wäre es mit Gewalt gebrochen worden. Das Relief zeigt ein Kreuz – aber der Querbalken ist seltsam verdreht.)

„Cill na nAnam Marbh – im Namen der Toten Seelen."

Das Symbol wirkt verstörend, als sei es absichtlich verdreht, ein Schattenbild des Glaubens. Wer genau hinsieht, erkennt winzige Kerben im Wachs, die an runenhafte Zeichen erinnern.

Handout IV – Codex-Fragment aus den Katakomben

(Eine lose Seite, stark von Feuchtigkeit geschwärzt. Die Ränder zerfressen, der Text kaum noch lesbar. Dort, wo die Tinte intakt ist, wirkt sie schwarz wie Pech.)

„… In nocte lux extinguitur,
et animae vagantur sine pace.
Sie finden Nahrung in der Furcht der Lebenden,
und nur das geweiht' Metall kann sie bannen."

Am Rand ist ein schemenhaftes Bild erkennbar – eine Hand, die aus einem Grab nach oben greift.

NSCs

Abt Donnchad (Auftraggeber)

- **Typ:** Mensch, alter Geistlicher
- **Attribute:** Stärke 8, Geschicklichkeit 9, Konstitution 10, Intelligenz 14, Weisheit 15, Charisma 12
- **TP:** 16
- **Abwehr:** 11 (Mönchskutte)
- **Angriff:** Unbewaffnet +0 (1W3 Schaden)
- **Fertigkeiten:** Rechtskunde +4, Theologie +6, Diplomatie +4
- **Besonderheit:** Sanfte Autorität – bei Verhören oder Beschwichtigungen gibt seine Anwesenheit Vorteil auf Überreden-Proben.

Prior Ciarán (Antagonist)

- **Typ:** Mensch, verbündet mit Wesen
- **Attribute:** Stärke 12, Geschicklichkeit 14, Konstitution 13, Intelligenz 16, Weisheit 12, Charisma 14
- **TP:** 24
- **Abwehr:** 14 (verstecktes Kettenhemd unter der Kutte)
- **Angriff:** Dolch +3 (1W4+2), Kurzes Schwert +4 (1W6+2)
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +6, Täuschung +5, Theologie (häretisch) +4, Führen +3

- **Besonderheit:** *Schattenpakt* – kann das Dubharach beschwören, solange er die Reliquie besitzt (eine Aktion, Konzentration nötig). Er erhält +2 auf Abwehr, solange er im Schatten steht.

Novize Aedan (Opfer)

- **Typ:** Mensch, 14 Jahre, unerfahren
- **Attribute:** Stärke 9, Geschicklichkeit 11, Konstitution 10, Intelligenz 11, Weisheit 10, Charisma 12
- **TP:** 8
- **Abwehr:** 10
- **Angriff:** keine ernsthafte Bewaffnung (im Notfall: Stock +0, 1W4 Schaden)
- **Fertigkeiten:** Spurenlesen +2 (Waldkind), Singen +2
- **Besonderheit:** *Empfindsam für Übernatürliches* – erhält Alpträume, wenn das Dubharach in der Nähe ist.

Dubharach (Wesen – Schattenbringer)

- **Typ:** Übernatürliches Wesen
- **Attribute:** Stärke 14, Geschicklichkeit 18, Konstitution 12, Intelligenz 10, Weisheit 13, Charisma 12
- **TP:** 30
- **Abwehr:** 16 (körperlos, Schatten)
- **Angriff:**
  - *Schattenklaue* +6 (1W8 Schaden, zusätzlich 1 Punkt Willenskraftverlust)
  - *Erschrecken*: alle in 6m Umkreis Wurf auf Willenskraft SG 14 oder 1 Runde handlungsunfähig vor Angst
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +8, Einschüchtern +5
- **Resistenzen:** Immun gegen normale Waffen, nur geweihtes Metall, Feuer oder Bannrituale verursachen Schaden.
- **Besonderheit:** *Illusion der Toten* – kann Gestalten aus den Erinnerungen der Opfer erscheinen lassen, um sie zu verwirren (Wurf auf Weisheit SG 15 zum Durchschauen).

Spielleiterkapitel

Überblick

Dieses Szenario ist ein klassischer **Mischfall**: Ermittlungen im Kloster, soziale Verhöre, die Suche nach Spuren – und ein finales, gefährliches Übernatürliches Wesen. Als Spielleiter führst du den Spieler Schritt für Schritt von anfänglichem Misstrauen, über Verdächtigungen und falsche Spuren, bis hin zum finalen Kampf in der Reliquienkammer.

Der Spieler sollte die **Wahrheit deduktiv** zusammensetzen, nicht bloß über Würfelwürfe stolpern. Würfe helfen beim Entdecken von Hinweisen, ersetzen aber keine logische Kombinationsarbeit.

Struktur des Falls

- **Einstieg (Kapitel 1):** Ankunft im Kloster, Stimmung, erste Andeutungen.
- **Untersuchung (Kapitel 2–3):** Spuren im Skriptorium, Katakomben, erste Begegnung mit dem Wesen.
- **Konfrontation (Kapitel 4):** Rat der Brüder, Lügen, Prior Ciarán wird verdächtig.
- **Finale (Kapitel 5):** Reliquienkammer, Dubharach, Entscheidung.

Zentrale Geheimnisse

- **Der Täter:** Prior Ciarán hat durch ein Ritual das Dubharach gebunden. Sein Ziel ist Macht im Kloster und Einfluss auf die Ländereien.
- **Das Opfer:** Novize Aedan ist als „Schlüsselopfer" gedacht, um die Bindung zwischen Dubharach und Reliquie zu stärken.
- **Die Reliquie:** Ein Schrein mit Gebeinen eines Heiligen. Solange er entweiht ist, besitzt das Dubharach Stärke. Wird er geweiht zurückgebracht, verliert das Wesen seine Macht.
- **Die falschen Geister:** Die „Toten Seelen", die manche Mönche sehen, sind nur Illusionen des Dubharach.

Hinweise und Spuren

Spuren, die Spieler finden können:

1. **Skriptorium:** Tintenfußabdrücke → Aedan floh hierher.
2. **Katakomben:** Stofffetzen, Blut → Aedan war hier.
3. **Beichtauszug:** Stimmen lockten ihn.
4. **Siegelbruch:** Abtsiegel, verfälscht, Hinweis auf Kult.
5. **Mönchsaussagen:** Misstrauen, widersprüchliche Zeugnisse, die Ciarán belasten.

Falsche Spuren:

- Ein alter Mönch könnte als Verdächtiger wirken (träumt von Toten).
- Abt Donnchad wirkt schwach und kann als unfähig oder korrupt gedeutet werden.
- Der Dubharach imitiert Stimmen, um die Spieler auf falsche Fährten zu führen.

Spielleitung – Stimmung

- **Atmosphäre:** Immer dunkel, feucht, bedrohlich. Arbeite mit Geräuschen: Brandung, Krähen, hallende Schritte, tropfendes Wasser.
- **Aberglaube:** Mönche sind gläubig und leicht zu verängstigen. Sie werfen den Spielern abergläubische Fragen an den Kopf.
- **Spannung:** Lass das Wesen schleichend spüren: kalte Luft, Schatten, Stimmen.

Verhalten der NSCs

- **Abt Donnchad:** Will helfen, ist aber schwach. Er betont, dass Wahrheit und Recht siegen sollen.
- **Prior Ciarán:** Selbstsicher, lügt geschickt. Leugnet Aedans Verschwinden, spielt den besorgten Ordensmann. Er reagiert aggressiver, wenn Spieler zu viele Beweise sammeln.
- **Novize Aedan:** Hilflos, verängstigt, willigt aber schnell in Rettung ein.
- **Bruder Eadulf:** Unterstützt Fidelma, bietet Heilung und Rat.
- **Andere Mönche:** Misstrauisch, verängstigt. Manche halten Fidelma für Werkzeug Satans.

Verhalten des Dubharach

- **Vor dem Finale:** Schüchtern, setzt Illusionen ein (Stimmen, Schatten, Erscheinungen). Will Angst verbreiten.
- **Im Kampf:** Greift aus dem Schatten an, meidet direkte Konfrontation.
    - Erste Runde: *Erschrecken*, um die Gruppe zu lähmen.
    - Dann: *Schattenklaue* gegen den schwächsten Charakter.
    - Wechselt ständig Position (Heimlichkeit +8), zieht sich in Dunkelheit zurück.
- **Schwächen:** Verwundbar durch geweihtes Metall, Bannrituale, Reliquienkontakt.

Finale Szenen – Optionen für Spieler

1. **Diplomatie:** Fidelma überzeugt Ciarán, Aedan freizugeben. Dubharach bricht frei → Kampf unvermeidlich, aber Ciarán kann später überführt werden.
2. **Ritual:** Reliquie wird geweiht, Dubharach verliert an Macht (Abwehr sinkt auf 12, TP auf 20). Kampf wird leichter.
3. **Gewalt:** Spieler greifen direkt an. Dubharach in voller Stärke (Abwehr 16, TP 30). Sehr gefährlich.
4. **Täuschung:** Spieler nutzen Illusionen des Wesens gegen Ciarán, z. B. indem sie ihn isolieren, sodass er ohne Dubharach schwach ist.

Auflösung

- **Wenn Aedan gerettet wird:** Fidelma beweist Ciaráns Schuld vor den Brüdern. Kloster wird gereinigt, Reliquie wieder geweiht.
- **Wenn Aedan stirbt:** Kloster bleibt geschändet, Dubharach gebannt, aber eine tiefe Schuld lastet auf der Gemeinschaft. Fidelma trägt ein Zeichen der Niederlage davon.
- **Wenn Dubharach nicht besiegt wird:** Es bleibt gebunden, aber die Spieler wissen, dass die Gefahr weiter unter den Klosterhallen schlummert. Ein düsterer Epilog.

Belohnung

- **Fidelma & Eadulf:** Ruhm, Anerkennung der Kirche, mögliche Gegner in Zukunft (andere Kultisten).

- **Spielmechanisch:** Zusätzliche Kontakte in kirchlichen Kreisen, Vorteil bei Ermittlungen in klerikalen Institutionen.
- **Optional:** Reliquienbonus – wenn Fidelma einen Splitter des Schreins erhält, kann sie einmal pro Abenteuer eine Bannprobe automatisch bestehen.

Zusätzliche Szenen & Komplikationen (W20)

Würfeltabelle für zusätzliche Szenen und Komplikationen. Sie dient dem Spielleiter dazu, die Atmosphäre dichter zu machen, falsche Fährten einzubauen oder Spannung zu steigern.

Die Tabelle wird mit einem **W20** geworfen.

1. In der Nacht hört man das Klopfen an einer Tür – doch als diese geöffnet wird, ist niemand da. Nur ein Rosenkranz liegt am Boden, kalt wie Eis.

2. Ein Mönch erleidet im Gebet einen Anfall und schreit, er habe Aedan im Traum gesehen, von Schatten umklammert. Würfelprobe auf *Heilkunde* oder *Religion* bringt zusätzliche Hinweise.

3. Ein Sturm zieht auf. Teile des Klosters werden unzugänglich. Spieler müssen improvisieren, wie sie zu den Katakomben gelangen.

4. Bruder Eadulf (Sidekick) wird nachts fast erwürgt – von einem unsichtbaren Wesen. Er überlebt knapp, liefert aber neue Furcht-Indizien.

5. Ein alter Mönch spricht von „den Toten, die noch Gerechtigkeit suchen". Er deutet einen unmarkierten Sarkophag an – darin liegt ein Skelett mit zerbrochenem Schädel.

6. Ein Skriptor stottert vor Angst: er habe im Kerzenlicht gesehen, wie die Schatten im Refektorium sich bewegten – gegen den Willen der Flammen.

7. Eine Krähe flattert ins Skriptorium und stößt eine Schriftrolle vom Regal. Auf ihr: ein Bannspruch, den die Spieler als Handout erhalten können.

8. In der Nacht erklingt ein gregorianischer Choral – doch kein Mönch gibt zu, gesungen zu haben. Würfe auf *Wahrnehmung*: der Klang kam aus den Katakomben.

9. Fidelma findet im Abtssaal einen Tropfen Blut an der Reliquienlade – viel frischer, als er sein dürfte.

10. Ein junger Bruder bricht zusammen und bekennt im Fieber, er habe den Prior Ciarán bei einem geheimen Gebet beobachtet. Dann verliert er das Bewusstsein.

11. Im Kreuzgang flackern die Fackeln, obwohl kein Wind weht. Ein Schatten wandert über die Mauer – ohne Körper.

12. Das Siegel des Abts wird nochmals gefunden – diesmal an einer ganz anderen Stelle (falsche Spur, um Spieler zu verwirren).

13. Ein alter Codex wird aufgeschlagen. Zwischen den Seiten steckt ein schwarzes Haar, das sich bewegt wie eine Schlange, bis es im Kerzenlicht verbrennt.

14. Aedans Stimme hallt nachts durch die Schlafhalle – aber er selbst ist nicht dort. Würfelprobe auf *Wahrnehmung*: es ist eine Illusion des Dubharach.

15. Ein Mönch verschwindet für einige Stunden. Man findet ihn später im Garten, starrend und unansprechbar, mit schwarzer Erde in den Händen.

16. Die Glocke des Klosters läutet von selbst. Die Brüder geraten in Panik. Einer beschuldigt Fidelma, den Teufel mitgebracht zu haben.

17. Eine geheime Tür wird in der Kapelle entdeckt: dahinter nur ein enger Gang, der in die Felsen führt. Die Luft riecht nach Schwefel.

18. Ein Gemälde in der Kapelle verändert sich: das Antlitz eines Heiligen wirkt plötzlich verzerrt. Nur Fidelma und ihr Sidekick bemerken es.

19. Ein Wolf heult in der Ferne. Manche Mönche sehen darin ein Omen. Andere flüstern von den „Toten Seelen“, die nach Begleitung rufen.

20. Das Dubharach selbst erscheint in einer flüchtigen Gestalt, nur für einen Augenblick. Es raubt einem Mönch den Atem – dieser stirbt, wenn die Spieler nicht sofort eingreifen.

Schwester Fidelma: TOD AUF DEM PILGERSCHIFF

Überblick & Prämisse

Zeit & Ort: Nordatlantik im 7. Jahrhundert, eine Woche Fahrt zwischen der Südküste Hibernias und der heiligen Insel Iona.
Ausgangslage: Ein Pilgerschiff (die *Sancta Columba*) trägt Mönche, Adelige, Händler, Arme – und Geheimnisse. In der Nacht der dritten Wache wird ein junger Schreiber tot aufgefunden. Keine Kampfspuren, doch eine Wachsplatte mit getilgter Schrift, ein seltsamer Runensplitter und ein verhülltes Wappen deuten auf ein Komplott.
Grimm-Winkel: Fidelma ist eine **Grimm** – ihre Augen erkennen die Kehrseite der Wesen. Unter den Passagieren verbergen sich **Fuchsbau**, **Bauerschwein**, **Hexenbiest**, **Eisbiber** – und ein einzelner **Blutbader** in Reue. Der Mord ist menschlich… doch die Wahrheit nutzt Wesen-Furcht als Maske.

Thema: Schuld und Sühne, Heiligkeit und Heuchelei, die trügerische Sicherheit frommer Gemeinschaft.

Ziel der Ermittler: Den Täter überführen, die wahre Absicht hinter dem Mord offenlegen und das Schiff vor einer Eskalation bewahren (Meuterei, Pogrom gegen „Dämonen"/Wesen, Schiffskatastrophe).

Schauplatz: Die Sancta Columba

Deckplan (in Worten):

- **Vorschiff/Back:** Trosse, Anker, Pilger knien in Gruppen.
- **Hauptdeck:** Mast, Rah, Ladeluken, Fasslager; seitliche Reling mit Bindepunkten.
- **Achterdeck/Steuer:** Ruderbalken, Kapitänsstand, kleiner Schrein.
- **Unterdeck:** Schlafsänften, Hängematten, Vorräte, Werkbank (Seamus), verschließbare Truhe (Zahlmeister).
- **Kapellennische:** Ikone des Columba, Öllampen, Opferkasten.
- **Verborgener Winkel:** Zwischen Spanten – Schmuggelversteck (Gowery wusste davon, nutzt es aber nicht mehr).

Tagesablauf: Laudes – Arbeit – Unterricht (Psalmen) – Sext – Essen – Non – Arbeit – Vesper – Complet – Nachtwache.

Gefahr & Wetter:

- **Sturmwürfe (bei Wetterwechsel):** 1W6 – 1–2 ruhige See; 3–4 Wellen & Gischt (Athletik SG 11, sonst „Angeschlagen"); 5 schwerer Seegang (SG 13 oder „Zu Boden gerissen"); 6 Sturm (SG 15, außerdem Schiffsschaden-Test, s. SL-Kapitel).

Ablauf in Szenen

Szene 1 – „Salz und Psalmen" (Einstieg)

Vorlesetext:
„Das Meer ist ein atmendes Tier. Seine Rippen heben und senken sich, und auf seinen Knochen tanzen fromme Füße. Über euch das Segel, drunter das Dunkel. Zwischen beidem – eure Fragen."

Ziele: Ankommen, Kontakte knüpfen, Fidelmas Grimm-Sinne andeuten.
Kernproben: Menschenkenntnis SG 12 (wer weicht Blicken aus? – Prior, Meldun), Wahrnehmung SG 13 (Runensplitter-Staub nahe der Kapelle), Seemannschaft SG 10 (Eadulf beruhigt Seekranke).
Belohnung: +1 Vorteilmarker für soziale Proben in der Kapelle (falls Respekt gewonnen).

Szene 2 – „Die dritte Wache"

Vorlesetext:
„Öl flackert. Holz stöhnt. Ein Ruf schneidet: ‚Licht!' Und da liegt der junge Ciarán – still, als sei er nur ein ausgelöschtes Wort auf Wachs."

Fund: Leiche ohne grobe Gewalt, feine Blutspuren im Haaransatz, Geruch von Kräuterlauge. Wachsplatte mit großflächig geglätteter Stelle.
Proben:

- Heilkunde SG 12 → Betäubung vor Tod (Kräuter – Ysabeaus Handschrift?)
- Ermitteln SG 13 → Wachs frisch erwärmt (Lampennebel), Abkühlspuren.
- Spurenlesen SG 12 → Sandkörner vom Vorschiff an den Sandalen.
- Kehrseitenblick auf Umstehende → Erste Ahnungen (SL: ohne Eskalation).

Szene 3 – „Die Schrift hinter der Glätte"

Vorlesetext:
„Wachs schweigt selten. Es behält Wärme, Form, Lüge."

Aktion: Mit Griffelabdruck, Kohle oder Schrägeinfall lässt sich eine **Restgravur** erkennen.
Proben: Handwerk/Impro (Eisbiber Seamus gibt Vorteil), Ermitteln SG 14 → Fragmente:
"…Wappen… Kreidefelsen … Bußkasse…"
Schlüssel: Wappen gehört zu Lady Ríona (verdeckt geführt).

Szene 4 – „Fromme Hände, schwere Kassen"

Vorlesetext:
„Die Kapellennische riecht nach Rauch, Schafwolle und metallischem Münzatem."

Ermittlungen:

- Opferkasten (Öse frisch verkratzt) – Dietrichspuren (Diebeszeichen SG 12).
- Prior Muirchú predigt über Armut, hält Meldun nahe.
- **Sozialduell:** Diplomatie/Predigt gegen Prior (SG 14). Erfolg → Andeutungen über Bauprojekt; Misserfolg → Prior stachelt Pilger (Gefahr eines Pogroms gegen „Dämonische").

Szene 5 – „Die Rotte und der Fuchs"

Vorlesetext:
„Zwei Lügner treffen sich selten – meist ist es ein Lügner und einer, der zu viel weiß."

Interaktion:

- **Gowery (Bauerschwein)** gesteht, dass er das alte Schmuggelversteck kennt, es aber seit Gelübde nicht mehr nutzt.
- **Lady Ríona (Fuchsbau)**: spielt gekränkt; **Falsche Aura** möglich.
  Proben: Menschenkenntnis SG 13 (Ríona überkompensiert), Wahrnehmung SG 12

(Wappen unter Reisegewand).
Fund am Versteck: Runensplitter (passend zu Szene 2), Stofffaser mit Kräuterduft.

Szene 6 – „Sturmzeichen“

Vorlesetext:
„Der Himmel biegt sich, als wolle er beten. Dann schreit das Segel.“

Mechanik: Sturm (siehe Wetter).
Konflikt: Aelfric nutzt Chaos, um Ciaráns Truhe zu öffnen – sucht „Beweis“.
Begegnung (nicht-tödlich bevorzugt):
Aelfric (Söldner) + 2 Matrosen (TP 16, VTD 11, Speere +3).
Proben: Athletik SG 13 (über Deck), Klettern SG 12, Einschüchtern/Diplomatie SG 13, Kampf optional.
Hinweis: Bei Festsetzung prahlt Aelfric, er handle „im Auftrag der Heiligkeit“ (indirekter Fingerzeig auf Prior).

Szene 7 – „Der Blick der Büßerin“ (Orlaith)

Vorlesetext:
„In der Nische, fern vom Licht, kniet eine Frau, deren Schultern die Welt tragen. Ihr Atem riecht nach Salz und Schuld.“

Szene: Orlaith (Blutbader) spürt, dass jemand die Pilger gegen „Unreine“ hetzt.
Probe: WE-Probe SG 12, sonst Anflug von Rage (sie flieht panisch an Deck).
Wahrheit: Orlaith sah Prior und Meldun flüstern, Ciarán belauschte sie; sie fürchtet, man gebe ihr die Schuld.
Moral: Menschlicher Eifer gegen reale Reue eines Wesens.

Szene 8 – „Kräuter und Handschriften“ (Sœur Ysabeau)

Vorlesetext:
„Körner in Beuteln, Blätter wie Zungen, und eine Nonne, deren Hände zu viel wissen.“

Ermittlungen:

- Kräuterbeutel: Spuren von Schlafmohn, Bilsenkraut (Betäubung).
- Schriftvergleich (IN SG 13): Ysabeau überarbeitet Pilgeraufzeichnungen – akkurate Hand, aber eine Bemerkung in Altfränkisch passt zu Randnotiz auf Ciaráns Wachs.
  Konflikt: Ysabeau ist **Hexenbiest**, aber nicht die Mörderin; sie hat Pilger sediert, um Seekrankheit zu lindern (und Spendenbereitschaft zu erhöhen).
  Mechanik: Enthüllung ohne Kampf – Kehrseitenblick zeigt kurz die Wahrheit; Sozialprobe SG 14, um sie zu Zeugin statt Gegnerin zu machen.

Szene 9 – „Rechnung ohne Seele“ (Kernbeweis)

Vorlesetext:
„Zahlen sind Gebete aus Blei – sie sinken oder retten, je nachdem, wer sie spricht."

Aktion: Durchforsten der Bücher (Meldun).
Proben: Buchhaltung SG 13 → falsche Summen; Ermitteln SG 14 → Kursänderung zu **Kreidefelsen** (Seitenvermerk) – Treffpunkt für Lösegeld.
Motiv: Prior finanziert Bau; Meldun nutzt das, um zu erpressen. Ciarán entdeckte es, wurde betäubt und an der Kapellenschwelle „unfalltödlich" fallen gelassen. Wachsplatte geglättet → Name **Ríona** sollte zum Sündenbock werden, da ihr Wappen als „Beweis" passt.

Szene 10 – Finale: „Unter dem Psalmenwind"

Ort: Achterdeck bei schwerem Seegang.
Vorlesetext:
„Die Welt ist Wasser. Nur das Wort bleibt – wenn einer es spricht."

Konfrontation: Fidelma sammelt alle, präsentiert Befunde. Prior versucht, Pilger gegen „Dämonen" (Orlaith) aufzuhetzen.
Mechanik – Dreiphasiges Finale:

1. **Überzeugen der Menge** (Predigt/Diplomatie SG 15; Vorteil, wenn zuvor Kapellen-Respekt errungen) – sonst droht Pogrom (Tumultbegegnung, nicht-tödlich!).
2. **Beweislast** (Recht & Brehon SG 14; bei Erfolg wankt Prior, Meldun flieht).
3. **Verfolgung Melduns** über nasses Deck (Athletik SG 13; Sturzgefahr).
    - Kampfoption: Meldun + Aelfric (falls frei) – moderates Gefecht.
    - Alternativ „Eid der Wahrheit" auf Prior: bricht Lüge → mentale Erschütterung (1W4), er gesteht die Zwecklüge; Mord durch Meldun.

Ausgänge:

- **Recht obsiegt:** Prior verurteilt, aber als Werkzeug; Meldun als Täter gebunden. Orlaith bleibt unbehelligt.
- **Meuterei kurz vorm Kentern:** Schiff leidet 1 Stufe Schaden (s. SL-Kapitel); Fidelma kann dennoch Recht sprechen, doch es kostet Opfer.
- **Dunkler Abschluss:** Wenn Fidelma scheitert, wird Orlaith gehetzt → Flucht über Bord; moralisch bitter, Folgeabenteuer möglich.

Handouts

1. **Wachsfragment von Ciarán** (Szene 3)

„…die Kanten sagen mehr als die Fläche… *Wappen* … die **weißen Klippen** als Zeichen … *Kasse*…"

2. **Randnotiz in einem Psalter** (bei Ysabeau)

„*Pro anima aedificii* – um der Seele des Bauwerks willen. Und wenn Zahlen sündigen, wer beichtet für sie?"

3. **Faser aus dem Schmuggelversteck** (bei Seamus)

„Kranke Kräuter – Bilsenbitter. An Holz gelehnt, das sich an Geheimnisse gewöhnt hat."

4. **Zahlenseite Melduns**

Spalte A: Einnahmen Kapelle (aufgerundet), Spalte B: Ausgaben (unterdeklariert), Rand: „Kurs – Kreidefelsen / Lied der Winde".

5. **Pilgergebet eines Kindes** (frei sammelbar)

„Lieber Columba, mach, dass die Großen nicht schreien. Und wenn sie schreien, gib den Wellen das Ohr."

*Jede Fundstelle gibt bei überzeugender Präsentation im Finale **+1 Beweis-Marker** (max. +3), die SG der sozialen Kernproben senken.*

Proben, SG & Ermittlungsnetz

Kerne:

- Tatursache rekonstruieren (Heilkunde 12 → Betäubung; Ermitteln 13 → Wachsmanipulation).
- Verbindung Geld–Kurs (Buchhaltung 13, Navigation 12).
- Entlastung der Wesen (Diplomatie 14 ODER Predigt 14, Vorteil bei früher Ehrung).
- Täter benennen: Meldun + Prior als Anstifter im Zweck (Recht 14).

Alternative Wege:

- **Harter Weg:** Festsetzen Aelfrics → Erpressungsgeständnis, verrät Treffpunkt.
- **Weicher Weg:** Orlaiths Beichte → Predigt über Schuld & Sühne → Pilger beruhigen → leichteres Finale.
- **Kluger Weg:** Eisbiber-Tooling (Abdruckwerkzeug fürs Wachs) → direkter „Wappen"-Beleg.

SL-Information: Wahrheit, Zeitlinie, Eskalation

Wahrheit in Kurzform:

- Prior Muirchú wollte Baugelder sammeln, Meldun nutzte die fromme Gier, fälschte Bücher.
- Ciarán entdeckte die Kursnotiz „Kreidefelsen" (Lösegeldübergabe von Schmugglern, von denen Meldun heimlich profitieren will).
- Meldun betäubte Ciarán mit Ysabeaus Kräutersud (den er stahl), schob die Leiche nachts an die Kapellenschwelle, glättete die Wachsplatte, platzierte Runensplitter im Versteck – um Ríona (Fuchsbau) anzuschwärzen.
- Prior ahnt die Wahrheit nur halb – er hat gesündigt (Eitelkeit, Zweck), aber nicht gemordet. Sein Eifer droht die Lage zu entzünden.

Zeitlinie (Vorschlag, Tag 1–3):

- *Tag 1 Abend:* Ablegen; subtile Spannungen.
- *Tag 2 Nacht (3. Wache):* Mord an Ciarán.
- *Tag 2 Morgen:* Leichenfund (Szene 2).
- *Tag 2 Tag:* Spuren, Kapelle, Versteck, Gewitteraufzug.
- *Tag 2 Nacht:* Sturm, Aelfric-Vorstoß.
- *Tag 3 Morgen:* Finale Versammlung & Rechtsprechung.

Eskalationsuhr (4 Segmente):

1. Flüstern (Misstrauen) → 2. Murmeln (Anfeindungen) → 3. Rufen (Handgreiflichkeiten) → 4. Pogrom (Mob entsteht).
   Jede misslungene soziale Szene erhöht um 1; gelungene Predigt/Diplomatie senkt um 1 (min. 0).

Schiffsschaden (bei Sturm 5–6 auf Wettertabelle):

- **Stufe 1:** gebrochene Leine – Athletik SG 12, sonst erschwertes Bewegen.
- **Stufe 2:** Riss im Segel – Navigation mit Nachteil bis repariert (Handwerk 13, 10 Min.).
- **Stufe 3:** Wasser an Bord – jede Szene 1W4 TP Umgebungsschaden (rutschig, Kälte).

Balance-Hinweise:

- Kämpfe kurz, fokussiert; das Herzstück ist sozial & deduktiv.
- Orlaith nie als „Monster" inszenieren – sie ist Spiegel.
- Hexenbiest Ysabeau ist ambivalent: potent, aber kontrolliert; als starker Zeuge nützlich.

Belohnungen

Ruhm & Recht: „Stimme des Gesetzes" – 1 dauerhafter Vorteilmarker pro Sitzung für eine *soziale Kernprobe,* wenn religiöses oder öffentliches Recht tangiert ist (max. 1 aktiv).

- **Bande:** Seamus (Eisbiber) schuldet einen Gefallen – einmal pro Abenteuer: **Impro-Wunderwerk** (+2 auf eine Handwerks-/Kletter-/Hebel-Probe).
- **Einsicht:** Bei gerechter Lösung verliert die Gemeinschaft 1 Eskalationsschritt dauerhaft in zukünftigen Schiff-/Pilgerszenarien.
- **Reliktfragment:** Runensplitter (Ciarán) – einmal pro Sitzung: **Erinnerung der Kanten** → Vorteil auf Ermitteln, wenn Spuren „geglättet" wurden.

Tabellen & Mini-Ereignisse

D6 Zwischenfälle auf See:
1 Lautenlied – +1 Moral, erschwert Lauschen.
2 Streit um Liegeplatz – kleiner Sozialkonflikt.
3 Öllampe kippt – Brandgefahr (Handwerk/Heilkunde SG 12).

4 Kind verschwindet kurz – gefunden bei Orlaith (sanfte Szene).
5 Möwensturz – Botengarn mit Diebeszeichen (Hinweis auf Kreidefelsen).
6 Kältebiss – KO-RW SG 12, sonst „Erschöpft 1".

Vorlesetexte (Schlussakkorde)

Freispruch der Meere (nach gelungener Aufklärung):
„Der Wind nimmt den Namen des Toten und trägt ihn sanft. Unter dem Segel kniet das Schiff, als würde es beten. Und im Gebet ist Raum für Wahrheit."

Wenn Blut über Bord geht (Scheitern):
„Ein Schrei, kein Psalm. Das Meer schließt sich, wie nur kalte Lippen sich schließen. Es hat keine Erinnerung – ihr müsst sie sein."

Anpassungen & Optionen

- **Härterer Modus:** Reduziere Beweis-Marker auf max. +2, erhöhe soziale SG um +1 bei Eskalationsstufe ≥2.
- **Wesenarmut:** Ersetze Hexenbiest & Blutbader durch reine Menschen; die Vorurteile bleiben – Moral schärfer.
- **Iona-Haken:** Auflösung führt zu Einladung nach Iona – Folgefall: Reliquienraub unter Gelehrten.

NSCs

Kapitän Bréanainn mac Aodh (Mensch)

- **ATB:** ST 12, GE 12, KO 12, IN 11, WE 13, CH 12
- **TP:** 32 **RK:** 12 (Seemannsleder) **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** WE +3, GE +2
- **Fertigkeiten:** Seemannschaft +7, Navigation +5, Einschätzen +4, Autorität (Führen) +5, Athletik +4
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 13
- **Angriffe:** Kurzschwert +4 (1W6+1, Hieb); Enterhaken +3 (Greifen, Ziel ST-RW SG 12 zum Entkommen)
- **Besonderheiten:** *„Pflicht vor Person"* – 1×/Tag kann er einer Verbündeten-Probe auf Furcht/Erschütterung Vorteil gewähren, wenn es um Schiff/Leute geht.
- **Ausrüstung:** Kurzschwert, Haken, dicker Mantel, Kartenbrett.

Prior Muirchú (Mensch, eifernder Kleriker)

- **ATB:** ST 10, GE 10, KO 11, IN 12, WE 15, CH 13
- **TP:** 18 **RK:** 11 (dickes Habit) **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** WE +4, CH +2
- **Fertigkeiten:** Predigt/Redekunst +6, Theologie +6, Einschüchtern (fromm) +5, Lügen +2, Menschenkenntnis +3
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 12
- **Angriffe:** Pilgerstab +2 (1W6, nichttödlich)

- **Besonderheiten:** *Herdenruf.* 1×/Sitzung +2 auf Massenbeeinflussung (Pilger/Laien) für alle seine sozialen Proben dieser Szene. *Eifer statt Einsicht:* bei sozialem Patzer steigert er Eskalationsuhr um +1.
- **Ausrüstung:** Stab, Gebetsband, Geldbeutel (Bußkasse).

Lady Ríona ní Toirdhealbhach (Fuchsbau – getarnt)

- **ATB:** ST 10, GE 14, KO 10, IN 13, WE 12, CH 16
- **TP:** 20 **RK:** 13 (beweglich) **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** CH +5, GE +3
- **Fertigkeiten:** Täuschung +7, Diplomatie +6, Wahrnehmung +5, Feine Hände (Feinmechanik/Schlösser) +3, Menschenkenntnis +5
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 15, **Wittern** (Wesen/Gerüche)
- **Angriffe:** Dolch +4 (1W4+1, finesse)
- **Besonderheiten (Kehrseite – Fuchsbau):** *Falsche Aura* 1×/Szene (tarnt sich magisch als Mensch; GW-RW SG 13 zum Durchschauen), Vorteil auf Täuschung & Diplomatie.
- **Ausrüstung:** Reisekleidung, verdecktes Wappen, feiner Dolch, Dietrichnadel.

Gowery „die Rotte“ (Bauerschwein – Händler)

- **ATB:** ST 12, GE 11, KO 13, IN 11, WE 12, CH 14
- **TP:** 22 **RK:** 11 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** KO +3, CH +3
- **Fertigkeiten:** Feilschen/Handel +7, Schmuggelkunde +5, Lauschen +4, Kochen +4, Zähigkeit +3
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 12
- **Angriffe:** Knüppel +3 (1W6, nichttödlich)
- **Besonderheiten (Kehrseite – Bauerschwein):** *Stur wie Stein*: 1×/Szene kann er einen FEHLER bei einer sozial defensiven Probe (Standhaft bleiben) in „normalen Misserfolg“ umwandeln.
- **Ausrüstung:** Knüppel, Warenbündel, alte Schmuggel-Marken (kennt Versteck an Bord).

Sœur Ysabeau (Hexenbiest, als fränkische Nonne)

- **ATB:** ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 13, CH 12
- **TP:** 24 **RK:** 12 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** IN +4, WE +3
- **Fertigkeiten:** Kräuterkunde +6, Ritualkunde +6, Heilkunde +4, Lügen +5, Schriftvergleich +4
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 13; *Magische Spuren* (Erkennen, ob Substanz/Ort kürzlich magisch berührt wurde; IN-Probe)
- **Angriffe:** Klauen (Kehrseite) +5 (1W6, Hieb); Dolch +3 (1W4)
- **Besonderheiten (Kehrseite – Hexenbiest):** *Ätzender Blick* 1×/Begegnung: Aktion, Ziel KO-RW SG 13, 1W4 anhaltender Schaden; *Sedativum*: kann Betäubungsdosis mischen (Heilkunde vs. KO-RW Ziel, SG 13; bei Misslingen „Benommen“ 1 Szene).
- **Ausrüstung:** Kräuterbeutel, Salben, Skalpellchen, Reisepsalter.

Seamus Ó Dochartaig (Eisbiber – Schiffszimmermann)

- **ATB:** ST 14, GE 14, KO 13, IN 12, WE 11, CH 10
- **TP:** 28 **RK:** 14 (Arbeitsleder + Beweglichkeit) **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** ST +4, GE +3
- **Fertigkeiten:** Handwerk (Schiff) +8, Klettern +4, Improvisation/Werkzeuge +5, Athletik +5
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 11
- **Angriffe:** Beil +5 (1W6+2); Werkzeugwurf +4 (1W4, 6 m)
- **Besonderheiten (Kehrseite – Eisbiber):** *Fleiß & Tüfteln*: 1×/Szene Impro-Tool → verleiht Vorteil auf eine passende Probe; *Sofortflicken*: 1×/Szene +2 auf Reparatur/Seilmanöver.
- **Ausrüstung:** Beil, Werkzeugrolle, Pech, Segeltuch.

Orlaith (Blutbader – Büßerin)

- **ATB:** ST 14, GE 14, KO 14, IN 11, WE 12, CH 10
- **TP:** 34 **RK:** 14 (zäh, beweglich) **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** ST +4, WE +3
- **Fertigkeiten:** Überleben +6, Spurenlesen +5, Selbstbeherrschung +5, Einschüchtern +4
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 12; Blutwittern (Vorteil Blut/Verletzung aufspüren)
- **Angriffe:** Klauen +6 (1W6+2, Hieb); Krummsichel +5 (1W6+2, Hieb)
- **Besonderheiten (Kehrseite – Blutbader):** *Kontrollierte Wut*: bei WE-RW SG 12 gegen Auslöser erhält sie statt Rage **+2 Einschüchtern** für 1 Szene; *Schutzinstinkt*: Reaktion, wenn Schwache bedroht → +2 auf Angriff gegen Aggressor (1×/Szene).
- **Ausrüstung:** Kapuzenmantel, einfache Sichel, Rosenkranz.

Meldun, der Zahlmeister (Mensch – Täter)

- **ATB:** ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 11, CH 12
- **TP:** 20 **RK:** 12 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** IN +4, GE +2
- **Fertigkeiten:** Buchhaltung +7, Täuschung +4, Heimlichkeit +4, Diebeszeichen +4, Fingerfertigkeit +3
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 11
- **Angriffe:** Dolch +3 (1W4)
- **Besonderheiten:** *Glätte*: solange der Boden nass ist, Vorteil auf Entkommen/Ringen; *Kalter Rechner*: 1×/Szene kann er nach eigenem Wurf eine Probe wiederholen (nimmt zweites Ergebnis).
- **Ausrüstung:** Dolch, Wachstafeln, falsche Aufstellungen.

Aelfric (Mensch – Söldner als „Pilger“)

- **ATB:** ST 13, GE 14, KO 12, IN 11, WE 11, CH 10
- **TP:** 26 **RK:** 13 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** GE +3, ST +3

- **Fertigkeiten:** Athletik +5, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4, Klettern +4, Seemannschaft +3
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 14; *Seebeine* (Vorteil gegen „Zu Boden“ im Sturm)
- **Angriffe:** Kurzspeer +5 (1W6+1); Wurfmesser +4 (1W4, 6 m); Ringkampf +4 (Greifen; Ziel ST-RW SG 12 zum Entkommen)
- **Besonderheiten:** *Pragmatisch*: wenn Flucht gelingt, hinterlässt nützliche Andeutung (SL-Hinweis +1 Beweis-Marker).
- **Ausrüstung:** Kurzspeer, 2 Wurfmesser, umgenähter Gambeson.

Brother Ciarán (Mensch – Opfer, Schreiber; Referenz für Rückblenden)

- **ATB:** ST 9, GE 10, KO 10, IN 14, WE 12, CH 10
- **TP:** 10 **RK:** 10 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** IN +4, WE +2
- **Fertigkeiten:** Schreiben/Paläographie +6, Latein +5, Beobachten +4
- **Ausrüstung:** Psalter, Wachsplatte, Griffel, Ledertasche.

Eadulf von Seaxmund’s Ham (besonderheiten in diesem Abenteuer)

- **Angriffe:** Holzkeule +3 (1W6, nichttödlich)
- **Besonderheiten:** *Feldscher*: Aktion – Heilen 1W6+2 TP, 2×/Tag/Ziel; bei Krit entfernt 1 Stufe Erschöpfung.
- **Ausrüstung:** Reise-Heiltasche, Nadel & Faden, Kräuter, Notizen.

Crew & Begegnungen (zur schnellen Verwendung)
Matrose der *Sancta Columba* (Statblock, 2–4 Stück)

- **ATB:** ST 12, GE 12, KO 11, IN 10, WE 10, CH 10
- **TP:** 16 **RK:** 12 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** ST +3, GE +2
- **Fertigkeiten:** Seemannschaft +4, Athletik +4, Klettern +4
- **Sinne:** Wahrnehmung passiv 10
- **Angriffe:** Speer +3 (1W6); Faust +3 (1W3, nichttödlich)
- **Besonderheiten:** *Tauwerk-Routine*: Vorteil bei Klettern am Mast/Takelage.

Pogrom-Mob (Schwarm, nur falls Eskalation 4)

- **ATB (kollektiv):** ST 13, GE 11, KO 12, IN 9, WE 9, CH 9
- **TP:** 30 (Schwarm) **RK:** 12 **Bewegung:** 9 m **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** — (Schwarm: RW mit Nachteil gegen Furcht, Vorteil gegen Umstoßen)
- **Angriffe (Schwarmstoß):** +4 (1W6 nichttödlich an alle im Nahkontakt)
- **Besonderheiten:** *Zersprengen*: bei 15 TP oder weniger zerfällt der Mob in 1W3 Matrosen (oben) und 1W3 Pilger (TP 8, RK 10, Schlag +2 1W4). *Anstachelbar*: +2 Angriff, wenn ein Anführer (z. B. Prior) in Hörweite predigt.

Schwarm-Regel (Grimm D20)

Grundidee

- Ein **Schwarm** ist eine **Ansammlung gleichartiger, schwacher Gegner** (z. B. wütende Pilger, Ratten, Vögel).
- Er wird als **eine Einheit** geführt: **ein Statblock**, **ein TP-Pool**, **ein Angriffswurf pro Runde**.
- Damit lassen sich Mobs, Paniken oder Tierhorden abbilden, ohne dass der SL 30 Einzelwürfe machen muss.

Spielwerte

- **TP-Pool:** Gesamte Gruppe hat gemeinsame Trefferpunkte (meist 4–6 pro Kopf × Gruppengröße).
- **RK:** Einheitlich, entspricht der Mehrheit der Gruppe (Pilger z. B. 10, bewaffneter Mob 12–13).
- **Angriff:** „Schwarmstoß" oder „Überrennen" (meist +3–+6; Schaden 1W6 oder 2W6, je nach Größe).
- **Rettungswürfe:** Werden einmal pro Schwarm gemacht, nicht pro Individuum.
- **Bewegung:** Wie die Kreaturen selbst (meist 9 m).

Besonderheiten

1. **Flächenschaden:** Angriffe, die mehrere Gegner treffen (Feuer, Explosion, Zauber, gezielte Waffenwirkung), richten **doppelten Schaden** an Schwärmen an.
2. **Schwarmstoß:** Der Schwarm kann jede Kreatur in seinem Feld automatisch bedrohen. Er würfelt 1 Angriff pro Ziel in Kontakt.
3. **Zersprengen:** Fällt der Schwarm unter 50 % seiner TP, zerfällt er in **kleine Gruppen oder Einzelgegner** (z. B. 1W3 Matrosen + 1W3 Pilger).
4. **Furchtregel:** Angriffe gegen Schwärme dürfen eine zusätzliche Furchtprobe auslösen, weil die Masse bedrohlicher wirkt als ein Einzelner.
5. **Schwarmgröße:**
    - **Klein**: 6–10 Wesen, TP ca. 20–30, Schaden 1W6
    - **Mittel**: 11–20 Wesen, TP ca. 40–60, Schaden 2W6
    - **Groß**: 21+ Wesen, TP 80+, Schaden 3W6

Beispiel: Pilgermob auf der Sancta Columba

- **TP:** 30 (ca. 12 Leute à 2–3 TP, abgerundet)
- **RK:** 12 (Kleidung + Gewandtheit)
- **Angriff:** Schwarmstoß +4 (1W6 nichttödlich pro Ziel im Nahkontakt)
- **Besonderheit:** Zersprengen bei ≤ 15 TP in Einzelfiguren; Vorteil auf Angriff, wenn ein Anführer sie anstachelt (z. B. Prior Muirchú).

Spielleiterkapitel

1. Wahrheit & Hintergründe

- **Täter:** Meldun, der Zahlmeister.
- **Motiv:** Er fälschte die Bußkassen-Aufzeichnungen und wollte sich durch geheime Übergaben an den Kreidefelsen bereichern.
- **Methode:**
  - Bruder Ciarán entdeckte die Manipulation.
  - Meldun betäubte ihn mit Ysabeaus Kräuterbeutel (Bilsenkraut, Schlafmohn).
  - Er glättete Ciaráns Wachstafel und wollte Lady Ríona (Fuchsbau) belasten, indem er ihr Wappen als „Beweis“ tarnte.
  - Die Leiche wurde an der Kapellenschwelle abgelegt, um einen „göttlichen Fingerzeig“ zu inszenieren.
- **Komplizen:** Aelfric, der Söldner. Er sollte im Sturm weitere Beweise manipulieren und notfalls Verdächtige einschüchtern.
- **Prior Muirchú:** Kein Mörder, aber Mitschuldiger – sein Eifer und die verdeckten Baupläne machten ihn blind und leicht manipulierbar.

2. Zeitlinie der Ereignisse

- **Tag 1, Abend:** Ablegen, Vorstellung der Pilger. Erste Spannungen zwischen Fraktionen.
- **Tag 2, dritte Wache:** Mord an Ciarán (Hintergrundhandlung, Spieler nicht anwesend).
- **Tag 2, Morgen:** Fund der Leiche → Ermittlungen beginnen.
- **Tag 2, Tag:** Spuren, Wachsreste, Kapellenszene, Entdeckung des Schmuggelverstecks.
- **Tag 2, Abend:** Sturm zieht auf, Aelfric versucht Kiste/Truhe zu öffnen → Konflikt.
- **Tag 3, Morgen:** Finale Konfrontation auf dem Achterdeck → Rechtsprechung durch Fidelma.

3. Ermittlungsnetz (Regeln & SGs)

- **Leichenuntersuchung:** Heilkunde SG 12 → Betäubung erkannt.
- **Wachsplatte:** Ermitteln SG 13 → geglättet; mit Impro-Werkzeug (Seamus/Eisbiber) Vorteil.
- **Schmuggelversteck:** Wahrnehmung SG 12 → Runensplitter, Kräuterfaser.
- **Buchhaltung:** IN/Handwerk SG 13 → Unstimmigkeiten.
- **Predigt gegen Prior:** Diplomatie/Predigt SG 15 (modifiziert durch Eskalationsstufe).
- **Sozialduelle:** Vorteil durch Beweise: jedes Handout senkt SG um 1 (max. 3).

4. Eskalationsuhr

Die Stimmung an Bord wird über vier Stufen verfolgt.

- **Stufe 0:** Ruhe.
- **Stufe 1:** Misstrauen (Tuscheln, Gerüchte).
- **Stufe 2:** Anfeindungen (Wortgefechte, leichte Handgreiflichkeiten).
- **Stufe 3:** Tumult (Pilger greifen Wesen mit Stöcken/Fäusten an).
- **Stufe 4:** Pogrom (Mob wird zum Schwarm, siehe Schwarmregel).

Steigerung:

- Misslungene soziale Proben gegen Prior (+1).
- Enthüllung von Orlaiths Kehrseite ohne Schutz (+1).

Senkung:

- Gelungene Predigt oder diplomatische Deeskalation (–1).
- Präsentation eines eindeutigen Beweises in Gemeinschaft (–1).

---

5. Kämpfe & Konflikte

Die Geschichte ist ein **Ermittlungsdrama**, kein Schlachtenabenteuer. Kämpfe sollten kurz und dramatisch sein:

- **Aelfric + 2 Matrosen:** Sturmgefecht, optional tödlich, eher zum Fesseln.
- **Mob/Pogrom:** Nur bei Eskalation 4 → Schwarmregel.
- **Meldun im Finale:** Eher ein Fluchtduell; seine Stärke ist Täuschung, nicht Waffen.

👉 **Tipp:** Lass Kämpfe selten zur Tötung führen. Das Drama entsteht durch Recht und Urteil, nicht durch Blut.

---

6. Taktiken der NSCs

- **Meldun:** Täuscht, schiebt Schuld auf Ríona; versucht Flucht über nasses Deck.
- **Prior:** Predigt und ruft nach „Reinigung“. Greift nicht selbst zu Waffen, nutzt Worte.
- **Aelfric:** Söldnerisch, testet die Stärke der Ermittler, zieht sich zurück, wenn er verliert.
- **Orlaith:** Versucht Ruhe zu bewahren; wenn bedrängt, droht Blutbader-Rage.
- **Ysabeau:** Verteidigt sich mit Kräuterkunde, nicht tödlicher Gewalt. Bei Überzeugung wird sie zur wertvollen Zeugin.

---

7. Finale & Ausgänge

1. **Gelungen:** Fidelma überführt Meldun mit Beweisen, Prior wird moralisch entblößt. Recht obsiegt.

2. **Teil-Erfolg:** Meldun flieht, Prior übernimmt Schuld → die Pilger beruhigen sich, aber der wahre Täter entkommt (Folgeszenario möglich).
3. **Scheitern:** Pogrom eskaliert; Orlaith gehetzt, Wesen tot oder geflohen. Schiff erreicht Iona in Unruhe – düsteres Ende.

---

8. Belohnungen (regelkonform)

- **Recht gesprochen:** Spieler erhalten **1 Vorteilmarker pro Sitzung** für soziale Kernproben im Kontext von Recht/Religion (max. 1 aktiv).
- **Gefallen:** Seamus (Eisbiber) schuldet den Ermittlern → einmal pro Abenteuer Impro-Werkzeug.
- **Runensplitter (Handout):** Einmal pro Sitzung Vorteil auf Ermitteln-Probe, wenn Spuren manipuliert/verwischt sind.
- **Moralische Konsequenz:** Gerechtigkeit stärkt die geistige Gesundheit der Gruppe → alle SC erholen **1 Stabilitätspunkt** nach der Urteilsverkündung.

---

9. Spielleiterhinweise

- **Fokus:** Ermittlungen, soziale Szenen, moralische Urteile. Kämpfe nur als dramatischer Akzent.
- **Wesenrollen:** Ríona, Gowery, Ysabeau, Orlaith sind Spiegelbilder – keine Feinde.
- **Atmosphäre:** Betone den Klang der Wellen, das Dröhnen des Schiffes, das Murmeln der Psalmen. Spieler sollen fühlen, wie eng das Leben an Bord ist.
- **Flexibilität:** Erlaubt den Spielern, schneller zum Ziel zu kommen, wenn sie klug deduzieren. Die Zeitlinie ist Leitfaden, kein Zwang.

Der Tote am Steinkreuz

Kapitel 1 – Einführung

„Die Sonne hebt sich blass über die grünbraunen Hügel Irlands, Nebelstreifen hängen noch wie Schleier über den Senken. Auf dem alten Weg nach Cashel, dort wo ein verwittertes Steinkreuz an einer Weggabelung steht, sammelt sich bereits eine kleine Schar von Menschen. Zwischen den Krähen, die von der nahen Heide aufsteigen, liegt ein toter Mann – die Arme ausgebreitet, als wäre er selbst ans Kreuz geschlagen worden."

Das Abenteuer beginnt mit der Nachricht an Fidelma, die auf Bitten des Abtes von Cashel entsandt wird, um den seltsamen Tod zu untersuchen. Der Tote ist kein gewöhnlicher Bauer, sondern ein Mann von Stand – und sein Tod könnte politische Folgen haben.

Kapitel 2 – Die Szenen

Szene 1: Das Steinkreuz

- Vorlesetext:

  „Ihr tretet an das Kreuz, dessen verwitterte Runen kaum mehr zu lesen sind. Der Tote liegt davor, die Hände seltsam verkrampft. Sein Gesicht ist bleich, und doch scheint ein Anflug von Zorn in den Zügen zu liegen. Eine Wunde an seiner Schläfe glänzt noch dunkelrot. Um ihn herum flüstern die Leute, als hätten sie ein Omen gesehen."

- Wichtige Spuren:
  - Schwere Kopfverletzung (wohl durch Schlagwaffe).
  - Fußspuren im Morast: Zwei Personen waren offenbar am Ort.
  - Der Tote trägt ein Amulett mit christlichem Kreuz und alten Ogham-Symbolen (Handout 1).

Szene 2: Das Dorf der Zeugen

- Im nahen Dorf begegnen die Spieler NSCs, die alle eigene Sichtweisen haben.
- Vorlesetext:

  „Die Hütten des Dorfes schmiegen sich eng aneinander. Rauch steigt aus den Dächern, Kinder spähen neugierig zwischen den Ritzen hervor. Die Dorfbewohner weichen euren Blicken aus, als hüteten sie ein Geheimnis."

- Hier erfahren die Spieler:
  - Der Tote war **Donnchad mac Fergal**, ein lokaler Grundherr.
  - Er hatte Streit mit dem Brehon-Richter über Grenzrechte.
  - Er wurde zuletzt im Gasthaus gesehen – mit einem Fremden.

Szene 3: Das Gasthaus

- Vorlesetext:

  „Der Schankraum riecht nach Met und Rauch. Der Wirt wischt nervös über den Tresen, während eine Handvoll Bauern euch misstrauisch mustert. In der Ecke sitzt ein Fremder, das Gesicht zur Kapuze gesenkt."

- Hinweise:
  - Der Fremde ist ein Wandermönch, der Donnchad zuletzt lebend sah.
  - Er berichtet von einem Streit über altes Land am Steinkreuz.
  - Er erwähnt, dass Donnchad unter Bannfluch stand – ausgesprochen vom Brehon.

Szene 4: Die Halle des Brehon

- Vorlesetext:

  „Im Schatten der Eichenhalle sitzt Brehon Cormac, den Stab der Gerechtigkeit in Händen. Sein Blick ist scharf, sein Ton kalt. ‚Ein Mord?', spricht er. ‚Oder das Urteil der Götter?'"

- Cormac bestreitet die Schuld, verweist auf alte Rechte und den Fluch.
- Doch in seinen Aufzeichnungen finden sich gefälschte Einträge, um Donnchads Land zu beanspruchen.

Szene 5: Finale am Kreuz

- Die Spieler kehren zum Steinkreuz zurück, wo sich erneut eine Menschenmenge versammelt.
- Der Fremde Mönch offenbart, dass er Donnchad erschlug – im Auftrag des Brehon.
- Dramatisches Finale: Entweder Überführung durch Beweise oder ein Kampf, als der Mönch verzweifelt zuschlägt.

Handouts

Handout 1 – Das Amulett

Fundort: Am Körper des Toten, beim Steinkreuz.

„In der Hand des Toten findet ihr ein kleines Amulett. Es ist ein Kreuz aus blassem Silber, kaum größer als eine Münze. Auf der Vorderseite zeigt es ein schlichtes christliches Symbol, schlicht gearbeitet und vom Gebrauch abgenutzt. Doch auf der Rückseite haben feine Striche und Kerben eine zweite Botschaft hinterlassen – Ogham-Schriftzeichen, die wie ein altes Bekenntnis in das Metall geritzt sind. Wer sie liest, erkennt ein Wort: ***‚Grenze'.***

Spielhinweis:

- Bei erfolgreicher Wissensprobe (Kultur/Schriftkunde SG 14) erkennen die Spieler: Das Zeichen verweist auf Grenzsteine und Landrechte.

Handout 2 – Die Aufzeichnungen des Brehon

Fundort: In Cormacs Pergamentrollen, Szene 5.

„Die Pergamente sind auf feines Kalbsleder geschrieben, mit sorgfältigen Linien und ordentlicher Handschrift. Doch zwischen den Einträgen fällt euch etwas auf: Ein Name fehlt, ein anderer ist mit dunklerer Tinte ergänzt. An mehreren Stellen, wo ‚Donnchad mac Fergal' stehen müsste, seht ihr stattdessen den Namen ‚Cormac'. Die Schriftzüge sind ungleichmäßig, die Farbe noch frischer als die übrigen Einträge. Es wirkt, als hätte jemand eilig Besitzrechte überschrieben."

Spielhinweis:

- Mit Rechtskunde (SG 15) erkennen Spieler die Fälschung sofort.
- Ohne Probe bemerken sie nur, dass die Einträge uneinheitlich sind.

Handout 3 – Gerücht der Wirtin

Fundort: Gespräch mit Aife im Gasthaus.

„Die Wirtin wischt sich die Hände an der Schürze ab und lehnt sich verschwörerisch zu euch. ‚Ihr habt von dem Bann gehört?', flüstert sie. ‚Donnchad war verflucht – so sagt man. Kein Feld wollte mehr Frucht tragen, kein Tier mehr Milch geben. Und wer sprach den Bann? Der Brehon selbst!' Sie sieht sich um, als fürchte sie, belauscht zu werden, und fährt leiser fort: ‚Aber ich habe ihn mit eigenen Augen gesehen: Den Fremden mit der Kapuze, wie er Donnchad hinaus begleitete.'"

Spielhinweis:

- Bestätigt die Rolle des Brehon und die Anwesenheit von Fintan.
- Dient als Indizienkette zwischen Dorf, Gasthaus und Mord.

Handout 4 – Der Brief an Fintan

Fundort: Abgefangener Bote, Szene 7 der Zusatztabelle.

*„Das Pergament ist gefaltet, mit einem schlichten Wachszeichen versiegelt. Öffnet man es, steht dort in hastiger Hand:

‚Für deine Mühen sollst du entlohnt werden. Sorge dafür, dass niemand mehr Anspruch auf das Land am Kreuz erhebt. Das Silber wartet in der Halle. – C.'"*

Spielhinweis:

- Dies ist der stärkste Beweis gegen Cormac.
- Er kann im Tribunal präsentiert oder als Druckmittel genutzt werden.

NSCs

Donnchad mac Fergal (Opfer – nur für Rückblenden oder Geistererscheinungen)

- Mensch, Grundherr, ca. 40
- Attribute: ST 12, GE 10, KO 13, IN 11, WE 9, CH 12
- Fertigkeiten: Reiten +5, Überreden +6, Rechtskunde (Grundherr) +4

Brehon Cormac (Richter, Antagonist)

- Mensch, Brehon
- Attribute: ST 11, GE 12, KO 12, IN 15, WE 14, CH 13
- Abwehr: 12
- Trefferpunkte: 20
- Fertigkeiten: Rechtskunde +9, Täuschung +6, Diplomatie +7, Einschüchtern +5
- Ausrüstung: Stab der Gerechtigkeit (1W6 Schaden, wenn als Waffe genutzt)
- Besonderes: Vorteil bei Rechtsproben in öffentlicher Verhandlung.

Wandermönch Fintan (Handlanger, Mörder)

- Mensch, Mönch und Söldner
- Attribute: ST 14, GE 13, KO 12, IN 10, WE 12, CH 8
- Abwehr: 13
- Trefferpunkte: 24
- Angriff: Keule (1W6+2), Dolch (1W4+1)
- Fertigkeiten: Heimlichkeit +5, Einschüchtern +4, Glaubenswissen +3
- Besonderes: Fanatischer Eifer – erhält +2 Moralbonus auf Angriffe, wenn er für „heilige“ Zwecke kämpft.

Wirtin Aife (Zeugin)

- Mensch, Wirtin
- Attribute: ST 10, GE 11, KO 12, IN 12, WE 13, CH 14
- Abwehr: 11
- Trefferpunkte: 12
- Fertigkeiten: Menschenkenntnis +7, Überreden +6, Gastfreundschaft +5
- Besonderes: Kann Gerüchte sammeln – im Spiel: +2 Bonus, wenn sie Spieler zu anderen Zeugen führt.

Dorfbauer Seachnasach (Statist, Zeuge)

- Mensch, Bauer
- Attribute: ST 12, GE 9, KO 11, IN 10, WE 10, CH 9
- Abwehr: 10
- Trefferpunkte: 10
- Fertigkeiten: Ackerbau +5, Handwerk +3, Beobachten +2

Kapitel 3 – Spielleiterhinweise

- **Thema**: Konflikt zwischen altem Recht, christlichem Glauben und persönlicher Gier.
- **Dynamik**: Der Brehon ist der Drahtzieher, der Mönch der Täter, doch die Beweise liegen verstreut. Spieler müssen Indizien sammeln, bevor sie den Mörder überführen.
- **Optionen**:
  - Spieler können den Mönch im Kampf stellen (er kämpft fanatisch).
  - Oder sie legen Beweise vor – dann ergibt sich ein dramatisches Tribunal.
- **Belohnung**: Bei erfolgreicher Aufklärung wird Fidelmas Ruf als Rechtsgelehrte gestärkt; die Spielercharaktere gewinnen Einfluss im Reich Cashel.

Spielleiterkapitel

Kapitel 1 – Einführung

Vorlesetext:

„Die Sonne hebt sich blass über die grünbraunen Hügel Irlands, Nebelstreifen hängen noch wie Schleier über den Senken. Auf dem alten Weg nach Cashel, dort wo ein verwittertes Steinkreuz an einer Weggabelung steht, sammelt sich bereits eine kleine Schar von Menschen. Zwischen den Krähen, die von der nahen Heide aufsteigen, liegt ein toter Mann – die Arme ausgebreitet, als wäre er selbst ans Kreuz geschlagen worden."

Hinweise für den Spielleiter:

- Die Szene dient als atmosphärischer Einstieg.
- Wichtig ist, dass die Spieler sofort die Stimmung aufnehmen: ein Fall zwischen Religion, altem Brauchtum und politischer Gefahr.
- Stelle klar, dass der Tote **Donnchad mac Fergal** ein Mann von Stand war.

Kapitel 2 – Das Steinkreuz

Vorlesetext:

„Ihr tretet an das Kreuz, dessen verwitterte Runen kaum mehr zu lesen sind. Der Tote liegt davor, die Hände seltsam verkrampft. Sein Gesicht ist bleich, und doch scheint ein Anflug von Zorn in den Zügen zu liegen. Eine Wunde an seiner Schläfe glänzt noch dunkelrot. Um ihn herum flüstern die Leute, als hätten sie ein Omen gesehen."

Hinweise für den Spielleiter:

- Spieler können Spuren entdecken: zwei Sätze Fußabdrücke, die Wunde, das Amulett.
- Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe (SG 12) enthüllt: Donnchad wurde von hinten niedergeschlagen.
- Das Amulett (Handout 1) ist der erste wichtige Beweis.
- Betone das Misstrauen der Dorfbewohner: sie sprechen nur widerwillig.

Kapitel 3 – Das Dorf der Zeugen

Vorlesetext:

„Die Hütten des Dorfes schmiegen sich eng aneinander. Rauch steigt aus den Dächern, Kinder spähen neugierig zwischen den Ritzen hervor. Die Dorfbewohner weichen euren Blicken aus, als hüteten sie ein Geheimnis."

Hinweise für den Spielleiter:

- Im Dorf erfahren die Spieler die Identität des Toten.
- Wichtige Gesprächspartner: **Wirtin Aife** und **Bauer Seachnasach**.
- Aife gibt Hinweise auf Donnchads Streitigkeiten. Sie kann durch Überreden (SG 13) oder Schmeicheln (SG 11) zum Reden gebracht werden.
- Der Bauer spricht von „einem Fremden" (Fintan), den er beim Wirtshaus sah.

Kapitel 4 – Das Gasthaus

Vorlesetext:

„Der Schankraum riecht nach Met und Rauch. Der Wirt wischt nervös über den Tresen, während eine Handvoll Bauern euch misstrauisch mustert. In der Ecke sitzt ein Fremder, das Gesicht zur Kapuze gesenkt."

Hinweise für den Spielleiter:

- Hier begegnen die Spieler **Fintan**, dem Wandermönch.
- Er spielt die Rolle eines scheinbar neutralen Beobachters.
- Mit Diplomatie oder Täuschung (SG 14) lassen sich Informationen gewinnen: Donnchad stand im Streit, war unter Bannfluch, wurde zuletzt von Fintan gesehen.
- Wichtig: Fintan deutet subtil auf den Brehon als Verantwortlichen, gibt sich aber unbeteiligt.

Kapitel 5 – Die Halle des Brehon

Vorlesetext:

„Im Schatten der Eichenhalle sitzt Brehon Cormac, den Stab der Gerechtigkeit in Händen. Sein Blick ist scharf, sein Ton kalt. ‚Ein Mord?', spricht er. ‚Oder das Urteil der Götter?'"

Hinweise für den Spielleiter:

- **Cormac** ist der wahre Drahtzieher, doch er gibt sich unantastbar.
- Seine Rechtsbücher (Handout 2) enthalten manipulierte Einträge.
- Ein Spieler mit Rechtskunde (SG 15) erkennt die Fälschung.
- Cormac versucht die Spieler einzuschüchtern: +5 auf Einschüchtern.
- Eskaliere die Szene nur, wenn die Spieler aggressiv auftreten – Cormac selbst kämpft nicht, er hetzt Fintan.

Kapitel 6 – Finale am Kreuz

Vorlesetext:

„Wieder steht ihr am alten Kreuz. Der Nebel ist dichter geworden, die Stimmen der Menschen schwellen zu einem aufgeregten Murmeln. Plötzlich tritt Fintan vor, die Kapuze zurückgeschlagen, die Augen voller Zorn. ‚Ja!' ruft er, ‚ich habe ihn erschlagen! Doch nicht für mich – sondern im Auftrag des Brehon!' Mit erhobener Keule stürzt er vor."

Hinweise für den Spielleiter:

- Fintan greift fanatisch an (Kampfwerte siehe NSC-Kapitel).
- Wenn die Spieler zuvor genügend Beweise gesammelt haben, können sie die Menge überzeugen: ein Tribunal entsteht, das Cormac zur Rechenschaft zieht.
- Wenn sie unvorbereitet sind, bleibt nur der Kampf.
- Beide Enden sind möglich: Triumph der Rechtsgelehrten oder Blutvergießen.

Kapitel 7 – Ausgang

Vorlesetext:

„Das Dorf verstummt, als das Urteil fällt – sei es durch Kampf oder durch das Wort der Wahrheit. Über dem Kreuz brechen die Wolken auf, ein schwacher Sonnenstrahl fällt auf den Stein. Für einen Augenblick scheint es, als lächelte die Zeit selbst über die Rückkehr der Gerechtigkeit."

Hinweise für den Spielleiter:

- Belohnung: Ansehen, geistige Stärke, mögliche Verbündete in Cashel.
- Die Spieler sollen spüren: Dies war nicht nur ein Mord, sondern ein Streit zwischen Gier, altem Recht und dem wachsenden Einfluss der Kirche.
- Wenn Fidelma im Zentrum steht, betone ihren Ruf als Rechtsgelehrte und Ermittlerin.

Zusatztabelle – Szenen-Varianten und Begegnungen

Wirf 1W8, wenn du eine Abwechslung, Ablenkung oder einen zusätzlichen Hinweis einstreuen möchtest – oder wähle passend aus.

---

1. Krähenruf am Kreuz

Eine Krähe stößt plötzlich einen lauten Schrei aus und flattert auf.

- Spieler, die aufmerksam sind (Wahrnehmung SG 10), entdecken zwischen den Wurzeln des Kreuzes ein Stück Stoff – vom Mantel des Mönchs Fintan.
- Nutze dies, wenn die Gruppe Beweise übersieht.

---

2. Kind als Zeuge

Ein Kind aus dem Dorf beobachtet die Szene heimlich.

- Mit sanften Worten (Überreden SG 12) erzählt es, dass es den „Fremden" (Fintan) in der Nacht sah.
- Scheitern die Spieler, rennt das Kind weg und lässt nur Andeutungen zurück.

---

3. Unruhige Menge

Die Dorfbewohner werden aggressiv.

- Einer beschuldigt einen Spieler, selbst den Mord begangen zu haben.
- Dies erzeugt sozialen Druck: Spieler müssen sich rechtfertigen (Diplomatie SG 14 oder Täuschung SG 13).
- Bei Fehlschlag droht Lynchstimmung.

---

4. Alte Frau mit Vision

Eine alte Frau tritt an Fidelma heran.

- Sie behauptet, im Traum gesehen zu haben, wie „der Mann mit der Kapuze" den Herrn schlug.
- Proben auf Menschenkenntnis (SG 11) zeigen: Sie glaubt wirklich daran.
- Diese Vision ist faktisch korrekt, aber schwer verwertbar.

---

5. Zorniger Bauer

Ein Bauer, verwandt mit Donnchad, fordert Rache.

- Er drängt die Spieler, sofort ein Urteil zu sprechen.
- Gelingt eine Überreden-Probe (SG 13), lässt er sich beruhigen.
- Scheitern sie, droht er, selbst zur Waffe zu greifen – und zwingt die Spieler, ihn aufzuhalten.

---

6. Spur im Gasthaus

Die Spieler finden eine Münze aus einem fernen Kloster im Heu der Wirtsstube.

- Diese Münze gehört Fintan.
- Sie dient als Beweis für seine Anwesenheit, falls er leugnet, im Gasthaus gewesen zu sein.

7. Brehons Bote

Ein junger Schüler des Brehon erscheint.

- Er trägt Pergamente, die eilig überbracht werden sollen.
- Die Spieler können ihn abfangen (Probe Heimlichkeit SG 14 oder Überreden SG 12).
- Unter den Papieren: ein Brief, in dem Cormac Fintan Geld für „Dienste“ verspricht.

8. Zeichen am Himmel

Ein dichter Schwarm Krähen formt ein Kreuz am Himmel, während die Spieler beraten.

- Nutze dies als rein atmosphärisches Omen – oder als dramaturgischen Hinweis, dass die Wahrheit bald ans Licht kommt.
- Erhöht die Stimmung, ohne neue Fakten zu liefern.

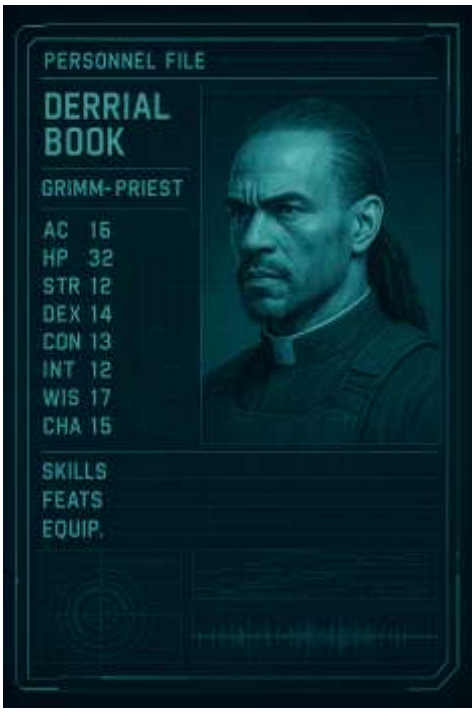
Anwendung durch den Spielleiter

- Die Tabelle dient nicht nur als „Notlösung“, sondern als **Werkzeug zur Dynamisierung**.
- Sie erlaubt dir, Zeit zu füllen, den Druck auf die Spieler zu erhöhen oder zusätzliche Beweise ins Spiel zu bringen.
- Besonders effektiv ist es, Varianten **vor dem Finale** einzustreuen, damit die Überführung von Fintan/Cormac nicht zu plötzlich wirkt.

Die Zukunft

Derrial Book: „Die Stimmen in der Leere“

(inspiriert von Firefly)



Shepherd Derrial Book – Grimm-Priester

Man nennt ihn Shepherd, doch hinter dem weißen Kragen verbirgt sich mehr als nur ein Prediger. Derrial Book ist ein Mann, der seine Knie im Gebet beugt, aber niemals die Augen verschließt. Sein Blick ist scharf wie das Schwert, das er nicht trägt, und seine Hände kennen sowohl die Wärme des Segens als auch das Gewicht der Waffe.
Einst wählte er den Weg der Kirche, nicht weil er schwach war, sondern weil er stark genug war, seine eigene Dunkelheit zu tragen. Doch die Kirche, die ihn entsandte, ist keine gewöhnliche. Sie kennt das Verborgene, die Wesen, die zwischen den Sternen wandeln, und sie weiß: Es braucht Jäger, die zugleich Glaubende sind.
Book spricht von Hoffnung, aber in seinen Worten liegt auch Stahl. Er trägt das Kreuz, doch auch die Pistole. Denn für ihn sind Glaube und Kampf keine Gegensätze, sondern zwei Seiten derselben Wahrheit: Dass das Böse existiert, und dass jemand aufstehen muss, um ihm entgegenzutreten.

Rolle: Grimm-Agent, Priester, Ermittler im Auftrag einer noch namenlosen „Schattenkirche“, die das Geheimnis um Wesen kennt.
Alter: Anfang 30, ernst, aber nicht verbittert, strahlt Ruhe und innere Stärke aus.

Spielwerte

- **RK (Rüstungsklasse):** 16 (leichte Kevlar-Weste unter Priesterrock)
- **Trefferpunkte (TP):** 32
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m

Attribute

- Stärke: 12 (+1)
- Geschick: 14 (+2)
- Konstitution: 13 (+1)
- Intelligenz: 12 (+1)
- Weisheit: 17 (+3)
- Charisma: 15 (+2)

Rettungswürfe

- Zähigkeit: +3
- Reflex: +3
- Wille: +6

Fertigkeiten

- Theologie +10
- Diplomatie +9
- Menschenkenntnis +8

- Einschüchtern +5
- Nahkampf (wuchtig) +7
- Schusswaffen (Pistole) +6
- Beobachtung +8
- Heimlichkeit +4
- Wissen (Wesen) +7

Fähigkeiten

- **Grimm-Sicht:** Wesen offenbaren ihre wahre Natur, wenn sie in seine Nähe geraten.
- **Glaube als Waffe:** Kann einmal pro Szene einen göttlichen Vers anrufen (zählt wie „Inspiration" → gibt einem Verbündeten Vorteil auf eine Probe).
- **Segen des Predigers:** Wenn Book an der Seite von Gefährten betet oder predigt, regenerieren alle Beteiligten +1 Stabilitätspunkt.
- **Eiserner Wille:** Vorteil auf Würfe gegen Furcht und Wahnsinn.
- **Kein gewöhnlicher Priester:** Book darf trotz geistlicher Rolle schwere Waffen einsetzen (Ausnahmegenehmigung der Kirche).

Ausrüstung

- Schwarzer Priesterrock mit versteckter Kevlar-Weste
- Bibel mit geheimen Randnotizen über Wesen (Bonus +2 auf Wissen (Wesen), wenn Zeit zum Nachlesen bleibt)
- Pistole „Mule 9mm", 2 Magazine
- Schlagstock (im Gehstock verborgen)
- Kleines tragbares Kruzifix (als Fokus für Glaube-Fähigkeit)
- Notfall-Kit (medizinisch, einfach)

Sidekicks

1. Sister Magdalena „Maggie" Cortez – menschliche Nonne, Forscherin

- **Rolle:** Bücherwurm und Archivarin der Kirche.
- **RK:** 13, **TP:** 18
- **Fertigkeiten:** Wissen (Wesen) +9, Bibliotheksnutzung +10, Latein +8
- **Besonderes:** Kann einmal pro Szene eine alte Quelle „erinnern" und +2 Bonus auf eine Wissensprobe geben.
- **Persönlichkeit:** Ruhig, aber von stiller Leidenschaft für die Wahrheit beseelt.

---

2. Ezekiel Grant – ehemaliger Soldat, jetzt Leibwächter der Kirche

- **Rolle:** Kämpfer und Book's Schatten.
- **RK:** 17 (militärische Schutzweste), **TP:** 36
- **Fertigkeiten:** Schusswaffen (Gewehr) +8, Nahkampf +6, Einschüchtern +7
- **Bewaffnung:** Sturmgewehr, Kampfmesser
- **Besonderes:** Kann sich zwischen Book und Gegner werfen – erhält den Schaden, Book bleibt verschont.
- **Persönlichkeit:** Loyal, schweigsam, sieht in Book seinen Kompass.

---

3. Lian Xu – *Shén Jīng Láng* (Wesen: „Geist-Wolf")

- **Rolle:** Wesen im Dienst der Kirche, als „Jäger wider die Jäger".
- **Wesen-Fähigkeiten:**

    - **Woge:** Verwandelt sich in geisterhaften Wolf, halb körperlich, halb durchscheinend.
    - **Schattenläufer:** Vorteil auf Heimlichkeit, kann sich in schwache Schatten „lösen“.
    - **Seelenblick:** Kann die moralische Reinheit eines Menschen spüren (Wahrnehmung +10 gegen Täuschung).
- **Werte:** RK 15, TP 28, Angriff +7 (Krallen, 1W8+2 Schaden).
- **Persönlichkeit:** Mystisch, spricht selten, folgt Book wie ein Schutzgeist.

Gruppendynamik
Book steht im Zentrum – Priester, Grimm, Agent. Magdalena liefert Wissen, Ezekiel Schutz, Lian das Übernatürliche. Gemeinsam sind sie eine geheime Einsatzgruppe im Auftrag der Kirche, unterwegs zwischen Kolonien, Grenzwelten und dunklen Sektoren.

Szenario

Einführung

„Die Kirche hat immer schon mehr gewusst, als sie preisgab. Als die Allianz an eure Türen tritt, ist der Schatten bereits in die Sterne geworfen. Ein Reaver-Schiff, heißt es, sei wieder und wieder bei Überfällen gesehen worden. Doch die Opfer beschreiben etwas anderes: keine Menschen mehr, nur noch Gestalten, die zuviel von der Leere getrunken haben. Man spricht von Kreaturen, die nicht nur zerreißen, sondern Seelen verschlingen. Und so wird ein Priester zum Jäger, eine Nonne zur Archivarin, ein Leibwächter zum Schild, und ein Wesen zum Spiegel der Finsternis.“

Szenen

Kapitel 1 – Der Auftrag
Szene: Book und seine Gruppe werden von einem Allianz-Offizier (Commander Hale) aufgesucht. Er wirkt nervös – für die Allianz ist es peinlich, die Kirche einzubeziehen.

- **Ziel:** Die Gruppe erfährt von mehreren Kolonie-Massakern. Keine Beute, nur Wahnsinn.
- **Fakten:** Die Opfer wurden verstümmelt, aber auch Symbole in Blut gemalt: alte Runen, die mit Wesen in Verbindung stehen.

Probe: Wissen (Wesen) oder Theologie **SG 15** → Erkenntnis, dass die Symbole mit einer uralten Kultpraktik der *Geister-Wölfe* verwandt sind.
Vorlesetext:
„Der Offizier blickt auf die Akte, als wollte er sie am liebsten verbrennen. Zwischen den blutigen Fragmenten und zerfetzten Körpern tauchen Zeichen auf, die niemand erklären kann. Nur ihr erkennt sie: Reste einer Sprache, die nicht aus dieser Galaxis zu stammen scheint.“

Kapitel 2 – Die Spur im Grenzsektor
Die Crew folgt Hinweisen: Ein Frachter (die *Asterion*) sendete vor dem Verstummen ein Notsignal.

- **Szene:** Wracktreiben im All. Korridore voller Blut, aber keine Leichen.
- **Untersuchung:** Proben auf Beobachtung oder Menschenkenntnis **SG 14** → Man erkennt, dass einige Opfer *lebendig* verschleppt wurden.
- **Gefahr:** Eine Gruppe Wahnsinniger lauert (Überlebende, die vom Reaver-Schiff zurückkehrten). Sie sind geistig zerbrochen, sprechen in Zungen.

Vorlesetext:
„Das Schiff wirkt tot. Kein Summen, kein Atmen von Maschinen. Nur Blut, das wie verirrte Schriftzeichen an die Wände gespritzt wurde. Und dann: Stimmen, flüsternd, ein Chor ohne Worte. Menschen, deren Augen zu tiefen Gruben geworden sind."

Kapitel 3 – Begegnung mit den „Neuen Reavern"
Die Gruppe entdeckt das Schiff: **Die „Harvester"**, ein Reaver-Schiff, das von fremder Energie erfüllt ist.

- **Annäherung:** Sensoren zeigen keine Lebenszeichen, nur ein Herzschlag aus Metall.
- **Boarding:** Gänge sind wie Innereien, mit Fleisch und Maschinenteilen verschmolzen.

Wesen-Twist: Diese „Neuen Reaver" sind nicht mehr Menschen. Ein unbekannter Einfluss (eine Art kosmisches Wesen oder uraltes Artefakt, das sie fanden) hat sie verändert. Sie sind **halb-Wesen, halb-Leere**.
Gefahr:

- Neue Reaver (3–6 Gegner, TP 20, RK 14, Angriff Krallen +6, 1W8 Schaden).
- Ein „Herz der Leere" im Maschinenraum, eine pulsierende Masse, die Stimmen sendet.

Kapitel 4 – Das Herz der Leere
Szene: Tief im Schiff findet Book mit seinen Gefährten eine Kammer, in der sich ein *lebendiger Kern* windet – halb Fleisch, halb Maschine, pulsierend wie ein Herz. Es ist eine Art außerweltliche Entität, die die Crew in den Wahnsinn trieb.

- **Optionen:**
    1. Zerstören – Sprengung des Reaktors, SG 16 Technikprobe.
    2. Austreiben – Book kann ein Ritual/Gebet wirken (Theologie SG 18), das die Kreatur schwächt.
    3. Kontrollieren – Lian Xu kann versuchen, durch seine Wesen-Natur Kontakt aufzunehmen (Willenswurf SG 20).

Vorlesetext:
„Das Herz schlägt in der Dunkelheit, jeder Schlag ein Echo in euren Köpfen. Augen öffnen sich darin, schließen sich, verschwinden wieder. Es flüstert: ‚Kommt näher. Werdet eins.' Und für einen Moment scheint es, als wollte es nicht töten, sondern fressen – eure Seelen, eure Namen."

Finale – Flucht oder Reinigung

- Gelingt die Zerstörung oder das Ritual, bricht das Schiff zusammen. Die Allianz wird den Rest übernehmen.
- Scheitert die Gruppe, kann sie nur fliehen, während die „Harvester" weitere Systeme heimsuchen – und die Allianz alles vertuscht.

Epilog
„Shepherd Book blickt zurück in die Leere. Für einen Augenblick fragt er sich, ob Gott auch dort ist, wo keine Sterne scheinen. Und dann zieht er den Kragen enger, spricht ein stilles Gebet – und weiß, dass dies nicht das letzte Mal war, dass er dem Bösen ins Gesicht sah.“

NSCs

Commander Marcus Hale – Allianz-Offizier
Mittleres Alter, korrekt, etwas nervös. Guter Diplomat, kein Frontkämpfer.
RK: 14 (leichte Panzerweste)
TP: 22
Bewegung: 9 m
Initiative: +1
Attribute: ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 13, CH 15
Rettungswürfe: Zähigkeit +3, Reflex +2, Wille +4
Fertigkeiten: Diplomatie +8, Einschüchtern +6, Taktik (Militär) +7, Beobachtung +5, Menschenkenntnis +6
Fähigkeiten:

- **Kommandeur:** Einmal pro Szene kann er einem Verbündeten +2 auf eine Probe geben, wenn er klare Befehle erteilt.
- **Allianznetzwerk:** Zugriff auf Datenbanken und Funkkanäle (Plotgerät).

Ausrüstung: Dienstpistole (1W8 Schaden), Datenkonsole, Allianz-Ausweis.

Neue Reaver – „Die Ergriffenen“
Mutierte Reaver, halb Mensch, halb fremdes Wesen. Haut wie Metall, schwarze Augen, zuckende Bewegungen.
RK: 14
TP: 20
Bewegung: 9 m (auch Wände/Decken)
Initiative: +2
Attribute: ST 14, GE 15, KO 13, IN 7, WE 10, CH 6
Rettungswürfe: Zähigkeit +3, Reflex +4, Wille +1
Angriffe:

- Krallen +6 (1W8+2 Schaden)
- Biss +5 (1W6+2 Schaden; Zähigkeitswurf SG 14 oder *erschüttert* für 1 Runde)

Fertigkeiten: Einschüchtern +4, Heimlichkeit +6, Klettern +7
Fähigkeiten:

- **Aura des Schreckens:** Beim ersten Anblick Willenswurf SG 13 oder *erschüttert* (1W4 Runden).
- **Letzter Schrei:** Beim Tod → alle in 6 m Willenswurf SG 12 oder *erschüttert* (1 Runde).
- **Halb-Maschine:** Resistenz 5 gegen Kugelwaffen. Nahkampf oder schwere Waffen ignorieren diese.

Reaver-Anführer – „Die Stimme“
Bossgegner, verschmolzen mit der Entität. Flackernde Chimäre aus Fleisch, Metall und Schwärze.
RK: 16
TP: 45
Bewegung: 6 m
Initiative: +1
Attribute: ST 16, GE 12, KO 15, IN 9, WE 12, CH 14
Rettungswürfe: Zähigkeit +5, Reflex +3, Wille +6
Angriffe:

- Zerfetzende Klaue +7 (2W6+3 Schaden)
- **Psionischer Schrei** (3/Tag): Alle in 9 m Willenswurf SG 15. Misslingen: *erschüttert*. Wer schon *erschüttert* ist, wird *verängstigt* (Rückzug).

Fertigkeiten: Einschüchtern +8, Beobachtung +5, Theologie (pervertiert) +6
Fähigkeiten:

- **Sprachrohr des Herzens:** Einmal pro Szene → Telepathie. Willenswurf SG 15 oder 1 Runde *verwirrt*.
- **Aura der Leere:** Gegner in 3 m Umkreis −2 auf alle Proben.
- **Halb-Wesen:** Grimm-Sicht zeigt ihn als Chimäre aus Reaver, Wesen und kosmischer Schwärze.

Ausrüstung: Fragmente von Allianz-Rüstungen, Metallknochen-Klingen (1W10 Schaden).

Zustände (Kurzregel)

- **Erschüttert:** −2 auf Angriffe, Fertigkeitsproben, Rettungswürfe.
- **Verängstigt:** Charakter muss sich von der Quelle der Furcht zurückziehen, solange er sie sieht. Kann weder angreifen noch aktiv in ihre Richtung gehen.
- **Panisch:** Wie *verängstigt*, zusätzlich verliert der Charakter jede Kontrolle und flieht in vollem Tempo (kein taktisches Handeln mehr).
- **Verwirrt:** Charakter handelt 1 Runde lang zufällig oder unkoordiniert (SL entscheidet → z. B. falsches Ziel, zielloses Laufen, hilflose Handlung).

Begegnungstabelle – „Die Harvester“

1W6	Begegnung
1	**Einzelner Neuer Reaver** – kriecht an der Decke oder lauert im Schatten. Überraschungsangriff (Heimlichkeit vs. Beobachtung).
2	**2 Neue Reaver** – sammeln Leichenteile oder richten eine Blutstätte an. Bei Störung greifen sie sofort an. Möglichkeit für Spieler, sie unbemerkt auszuschalten.
3	**Wahnsinniger Überlebender** – betet, singt, schreit bei Kontakt. Menschenkenntnis SG 14 → erkennt: keine Gefahr, nur geistig gebrochen. Mit Diplomatie beruhigbar, liefert bruchstückhafte Hinweise („das Herz… es schlägt…“).
4	**Leichenfund – Allianz-Soldaten** – grausam verstümmelt, teilweise mit Runen bemalt. Willenswurf SG 11 → bei Misslingen Zustand *erschüttert* (1W4 Runden). Spur: Holo-ID eines Offiziers → später Bezug zu Commander Hale.
5	**Blutrunen an den Wänden** – flüstern in den Köpfen der Spieler. Willenswurf SG 12 → bei Misslingen Zustand *erschüttert* (1W4 Runden).
6	**Kein Gegner** – nur Dunkelheit, klaustrophobisches Dröhnen des Herzens. Nutze es zur Spannungssteigerung.

Begegnungstabelle – Finalraum „Herz der Leere“

1W4	Begegnung
1	**Halluzination** – Die Spieler hören die Stimmen Verstorbener. Jeder muss einen Willenswurf SG 13 ablegen. Bei Misslingen → Zustand *erschüttert* (1W4 Runden).
2	**Blutopfer-Reste** – Verstümmelte Körperteile, die in die Wände integriert sind. Willenswurf SG 12, bei Misslingen → *erschüttert* (1 Runde). Theologie/Wissen (Wesen) SG 14 → Hinweis: Ritual zur Stärkung der Entität.
3	**Schwarm von 2–3 Neuen Reavern** – sie kriechen aus Schächten nahe des Herzens. Sie kämpfen bis zum Tod, um die Ankunft des Anführers vorzubereiten.
4	**Die Stimme erscheint** – Der Reaver-Anführer, verschmolzen mit dem Herz. Er hält eine kurze Ansprache (Vorlesetext), dann beginnt die finale Konfrontation.

Spielleiterhinweise für den Finalraum

- Nutze **1–2 Würfe auf dieser Tabelle**, bevor „Die Stimme“ sicher erscheint (Eintrag 4).
- Die Halluzinationen (1) und Opfer-Reste (2) steigern die Beklemmung und bereiten die Spieler mental auf den Bosskampf vor.
- Der Kampf gegen die **Neuen Reaver (3)** kann die Gruppe bereits erschöpfen, bevor der Anführer auftritt.
- Mit **Die Stimme (4)** startet das Finale: Psionischer Schrei, Aura der Leere und das Herz selbst (Artefakt) sorgen für höchste Gefahr.

Handouts

Handout 1 – Allianz-Bericht (Offizierskajüte)
Klassifizierung: Vertraulich
Allianz-Sternenkommando – Abteilung für Strategische Verluste
Betreff: Transportschiff *Eidolon*, Seriennummer RX-47-09
Status: seit 7 Jahren vermisst.
Ursprüngliche Mission: Kolonie-Transport, Route Persephone – Whitefall.
Letzter bekannter Eintrag: Empfang instabiler Funkdaten im Grenzsektor.
Crewstatus: als verloren erklärt.
Besonderer Vermerk: Die *Eidolon* war Teil eines experimentellen Programms. Ziel: Integration kybernetischer Energiekerne aus unbekannter Herkunft. Projekt wurde nach Versagen eingestampft.
Anweisung: Bei Sichtung → sofortige Zerstörung. Keine Rettung, keine Bergung.
*(Spielerhinweis: Wer das liest, muss einen **Willenswurf SG 13** ablegen. Bei Scheitern Zustand erschüttert für 1W6 Runden, da der Gedanke an ein von der Allianz verschwiegenes Projekt zu viel aufwühlt.)*

Handout 2 – Notsignal der *Asterion*
„…hier spricht Frachter Asterion… wir… sie sind an Bord… wir können sie nicht stoppen… Gott, sie reißen die Türen auf! Sie – sie sind keine Menschen! Augen wie Löcher, Stimmen wie Messer… Bitte, irgendwer, hört uns! Nicht näher kommen! NICHT—“
[Signal bricht ab.]

*(Spielerhinweis: Wer die Aufnahme anhört, würfelt einen **Willenswurf SG 12**. Misslingt der Wurf, wird der Charakter erschüttert und kann 1 Runde lang nicht sprechen, da ihm die Kehle wie zugeschnürt erscheint.)*

Handout 3 – Blutrunen im Speisesaal
Die Symbole sind krude, mit Blut aufgetragen. Doch je länger man hinsieht, desto mehr scheint sich ein Muster zu formen: Spiralen, Kreuze, Zungen von Feuer.
Am Rand sind Worte eingeritzt – nicht menschliche Schrift, sondern ein Bogen aus Linien und Krümmungen, die einem *Wolfsgesicht* ähneln.
Übersetzung (Theologie oder Wissen (Wesen) SG 15):
„Leere verschlingt das Fleisch. Leere säubert die Seele. Wir werden eins mit der Stille."
*(Spielerhinweis: Wer zu lange auf die Runen starrt, muss einen **Willenswurf SG 14** ablegen. Misslingt er, wird die Figur verängstigt und sucht unwillkürlich Abstand – mindestens 3 Runden lang Rückzug aus dem Raum.)*

Handout 4 – Persönliche Notiz (Crewtagebuch, gefunden in den Quartieren)
„Wir dachten, es seien Reaver. Doch Reaver sind wenigstens noch Menschen, wenn auch verdammt. Diese hier… sie sind etwas anderes. Wir hörten sie in den Wänden flüstern. Sie riefen unsere Namen. Einigen von uns folgten sie sogar in die Träume.
Ich bete, dass jemand diesen Bericht findet. Doch wenn ihr dies lest: Geht. Geht, bevor ihr das Herz findet."
*(Spielerhinweis: Wer die Notiz liest, fühlt ein leises Flüstern im Hinterkopf. **Willenswurf SG 13** oder Zustand erschüttert – begleitet von dem Gefühl, dass jemand den eigenen Namen haucht.)*

Handout 5 – Stimme aus dem Herz der Leere (während des Finales)
„Ihr habt eure Götter verraten. Eure Worte sind Staub. Tretet ein, tretet ein in die große Stille, und ihr werdet neu geboren. Kein Schmerz, kein Tod. Nur die Leere, die euch hält…"
*(Spielerhinweis: Alle, die die Stimme hören, müssen einen **Willenswurf SG 15** bestehen. Bei Misslingen → Zustand erschüttert, beim zweiten Misslingen innerhalb der Szene → panisch für 1W6 Runden.)*

Deckplan der „Harvester"

(Reaver-Schiff, mittlere Größe, modifiziertes Kolonietransportschiff)

Ebene 1 – Docking & Zugang

1. **Docking-Schleuse**
   - Zugangspunkt der Spieler.
   - Wände: vernarbtes Metall, beschmiert mit Blutzeichen.
   - Begegnung: 1–2 Neue Reaver lauern hier, Heimlichkeitswurf gegen Beobachtung.
2. **Luftschleusen-Korridor**
   - Drucktüren, viele Spuren von Gewalt.
   - Untersuchung (Beobachtung SG 14): Man sieht Kratzer, als hätte etwas versucht, *hinaus* zu kommen.

Ebene 2 – Wohnsektor (entweiht)

3. **Quartiere**
    - Früher Schlafräume, jetzt verstümmelt. Betten als Käfige umgebaut.
    - Fund: zerrissene Uniformteile → Hinweis, dass es Allianz-Geiseln waren.
    - Begegnung: Wahnsinnige Überlebende, 2–3, unbewaffnet, aber unberechenbar.
4. **Speisesaal / Messe**
    - Tische zu Altären erhoben.
    - Blutrunen auf den Wänden (Theologie/Wissen (Wesen) SG 15 → Verbindung zu alten Wesen-Kulten).
    - Begegnung: 1 Neuer Reaver, führt ein Ritual aus.

Ebene 3 – Maschinenraum

5. **Generatorraum**
    - Zentrale Energiequelle, mit Fleisch- und Metallstrukturen verschmolzen.
    - Der Reaktor pulsiert wie ein Herz.
    - Gefahr: Wer zu nah kommt, muss Willenswurf SG 13 schaffen oder -1 Stabilität.
    - Technikprobe SG 16 → kann manipuliert werden, um später zur Selbstzerstörung zu führen.
6. **Wartungsgänge**
    - Enge, klaustrophobische Schächte, voller Drähte und Fleischranken.
    - Begegnung: 2 Neue Reaver, die an der Decke lauern.

Ebene 4 – Brücke & Kontrolle

7. **Brücke**
    - Steuermodule mit Blut besudelt. Holografische Displays flackern.
    - Analyse (Technik SG 15): Zeigt Sprungpunkte → die Harvester reiste von Kolonie zu Kolonie wie nach einem „Plan“.
    - Hinweis: Die Route bildet ein Muster (Kreis, Symbol?).
8. **Offizierskajüte**
    - Entstellt, doch in einer Schublade: Allianz-Bericht (Handout) → das Schiff war vor Jahren verloren gegangen, experimentell umgebaut.
    - Begegnung: Reaver-Anführer „Die Stimme“ kann hier oder im Herz (unten) auftauchen.

Ebene 5 – Das Herz der Leere (Finale)

9. **Kultkammer**
    - Zentraler Raum, halb Organismus, halb Metall.
    - Das pulsierende „Herz der Leere“ hängt an Kabeln und Adern.
    - Reaver-Anführer ist hier an das Herz gebunden, spricht mit den Stimmen der Toten.
    - Finale Konfrontation.

Spielleiterkapitel – Die Stimmen in der Leere

Aufbau des Szenarios

Das Abenteuer ist modular angelegt. Die Spielercharaktere – Shepherd Book und seine Gefährten – folgen der Spur der *Harvester*, einem Reaver-Schiff, das mehr ist als nur ein Fahrzeug: Es ist halb Fleisch, halb Maschine, halb Kultstätte.

- **Kapitel 1 – Der Auftrag:** Die Allianz bittet die Kirche um Hilfe. Commander Hale übergibt die Informationen.
- **Kapitel 2 – Wrack der *Asterion*:** Erste Spuren, klaustrophobische Leere, Wahnsinnige als Vorboten.
- **Kapitel 3 – Boarding der *Harvester*:** Erkundung, Begegnungstabelle nutzen.
- **Kapitel 4 – Herz der Leere:** Finale Konfrontation mit „Der Stimme".
- **Kapitel 5 – Entscheidung:** Zerstörung, Austreibung oder Flucht.

Leitmotive

1. **Enge und Dunkelheit**: Beschreibe beklemmende Korridore, Atemnebel im Vakuum, Blutspuren an den Wänden.
2. **Furcht durch Andeutung**: Nutze Stimmen, Schatten, Runen, statt gleich Gegner zu zeigen.
3. **Glauben gegen Wahnsinn**: Shepherd Book ist Priester und Grimm – beide Aspekte sollen ständig in Konflikt geraten.
4. **Moralische Frage**: Ist das Herz nur ein Feind – oder ein Werkzeug? Gib den Spielern die Wahl, es zu zerstören, zu bannen oder (gefährlich) zu kontrollieren.

Begegnungen

- Nutze die **Begegnungstabelle – Die Harvester** für Erkundung.
- Steigere die Bedrohung langsam: Anfangs Wahnsinnige und Spuren, dann erste Reaver, dann Schwärme.
- Setze **Willenswürfe** ein, um Furcht und Verwirrung zu regeln:
    - Misslingt ein Wurf, tritt der Zustand *erschüttert* auf.
    - Mehrfaches Misslingen kann zu *verängstigt* oder *panisch* führen.
    - Bei besonders starken Eindrücken (z. B. Runen, Herzschlag) kannst du langfristige **Makel** einführen.

Zustände im Spiel

- **Erschüttert**: −2 auf Angriffe, Fertigkeitsproben und Rettungswürfe.
- **Verängstigt**: Rückzug von der Quelle der Furcht, keine Angriffe möglich.
- **Panisch**: Flucht in vollem Tempo, kein kontrolliertes Handeln.
- **Verwirrt**: Zielloses, unkoordiniertes Verhalten für 1 Runde.

Diese Zustände ersetzen vollständig alle Effekte, die in anderen Systemen Stabilitätspunkte wären.

NSCs

- **Commander Hale**: Auftraggeber, liefert Exposition. Spielt keine Kampfroman.
- **Neue Reaver**: Standardgegner, taktisch flexibel (Wände, Decken, Hinterhalte).
- **Die Stimme**: Boss im Finalraum. Kombiniere Nahkampfstärke mit psionischen Schreien und Illusionen.

Nutze die **Finalraum-Tabelle**, um den Showdown je nach Gruppensituation zu variieren.

Finale Entscheidung

Die Spieler haben drei Möglichkeiten, das Szenario zu beenden:

1. **Zerstörung**: Technik- oder Sprengungserfolg (SG 16). Das Schiff kollabiert, die Gruppe muss fliehen.
2. **Bannung**: Shepherd Book oder ein Verbündeter nutzt Glauben/Theologie (SG 18), um das Herz zu schwächen. Dramatischer, aber riskant.
3. **Kontrolle**: Ein Wesen oder besonders Wagemutiger versucht, die Verbindung zum Herz aufzunehmen (Willenswurf SG 20). Misslingt → sofortige Korruption.

Spielleiterhinweise

- **Spannung statt Masse**: Nutze wenige, gezielte Begegnungen. Ein Reaver ist schon furchteinflößend – eine ganze Gruppe kann tödlich sein.
- **Sinneseindrücke**: Beschreibe Blutgeruch, metallisches Schaben, Flüstern im Kopf. Atmosphärische Bedrohung ist wichtiger als Statistik.
- **Moralische Tiefe**: Book ist Priester und Grimm – bring ihn in Situationen, wo er nicht nur kämpfen, sondern auch glauben muss.
- **Dramatik im Finale**: Der Finalraum ist nicht nur Kampf, sondern Entscheidung. Verstärke die Wirkung durch Herzschläge, Vibrationen, Telepathie.

声音在虚空
ALLIANZ

Derrial Book: Das Geisterschiff

Einleitung

„Das All ist still. Zu still. Jeder Laut an Bord des Schiffes wirkt wie ein Donnerhall in deinem Kopf: das Knacken alter Metallplatten, das langsame Atmen der Lebenserhaltung, das ferne Rauschen, wenn sich Luft in den Schächten bewegt. Und doch weißt du: da draußen lauert mehr als nur die endlose Leere. Flüstern im Dunkel, Schritte auf Deckplatten, wo niemand sein sollte. Eine Mission für die Allianz – doch was du hier findest, könnte dein Seelenheil kosten.“

Szenario-Hintergrund
Die Allianz hat Book – offiziell als „Berater“ getarnt – auf eine Mission geschickt, die streng klassifiziert ist. Ein Forschungsschiff der Allianz, die *Magdalene*, ist nach einem Notruf verschollen. Gerüchte deuten darauf hin, dass es Experimente mit Wesen aus den Randzonen gegeben haben könnte. Book, als Grimm mit instabiler Vergangenheit, soll untersuchen, ob ein Reaver-Infekt oder eine andere Bedrohung an Bord ihr Unwesen treibt. Doch hinter der Fassade steckt mehr: In den Laboren der *Magdalene* hat die Allianz an einem Artefakt gearbeitet, das nicht von dieser Welt ist – eine reliquienhafte Steintafel, deren Schriftzüge sich zu verändern scheinen. Das Artefakt ruft Stimmen in den Köpfen der Crew hervor, zerreißt Stabilität und Identität.

Kapitelstruktur

Kapitel 1 – Auftrag & Abflug

- **Szene:** Book wird von einem Allianz-Agenten (NSC: Commander Wei, loyaler Bürokrat) gebrieft. Strenges Protokoll: *„Bergen Sie die Forschungsdaten. Neutralisieren Sie Gefahren. Vertraulichkeit ist oberstes Gebot.“*
- **Vorlesetext:**

„Der Raum riecht nach kaltem Metall und Desinfektionsmittel. Vor dir sitzt ein Mann in makelloser Uniform, seine Stimme fest wie eine Stahlklinge. Kein Wort von Moral oder Menschenleben – nur Daten, nur Resultate. Die Allianz blickt auf dich, Grimm – nicht als Hirte, sondern als Werkzeug.“

- **Regelhinweis:** Allianz verlangt, dass Book einen Datenkern extrahiert (Schwierigkeit: Computer +10). Gleichzeitig erste Würfe auf Stabilität, weil Book die Doppelrolle spürt: Hirte und Grimm-Agent.

Kapitel 2 – Die Geisterschiff-Annäherung

- **Szene:** Annäherung an die *Magdalene*. Kein Funkkontakt, Schiff treibt langsam. Außenhülle ist von Einschlägen übersät.
- **Spannungselement:** Ein Schatten huscht über die Sichtluke. Spieler muss *Wahrnehmung SG 15* würfeln – bei Erfolg erkennt er eine Reaver-artige Gestalt an der Außenhülle, die sich jedoch nicht bewegt, sondern wie festgefroren klebt.

- **Vorlesetext:**

„Die Magdalene liegt da wie ein Leichnam, umkreist von den toten Augen der Sterne. Keine Lichter, kein Signal – nur Stille. Aber auf der Hülle klebt etwas, wie ein Ertrunkener an Treibgut, starr und verzerrt. Dein Herzschlag hämmert, während sich dein Blick in das Dunkel bohrt.“

Kapitel 3 – Die ersten Korridore

- **Szene:** Spieler durchstreift Korridore, die klaustrophobisch eng wirken. Blutspuren, eingeritzte Schriftzeichen („Er hört uns“).
- **Mechanik:** Begegnungstabelle (wie du sie schon hattest, hier erweitert mit Stabilitätsverlust).
- **Vorlesetext:**

„Das Licht deiner Lampe zuckt über die Wände. Metall, das wie Haut wirkt. Überall Kratzspuren, Gebete, Flüche. Worte, die sich zu bewegen scheinen, wenn du länger hinsiehst. Und leises Summen in deinem Kopf: ein Chor, der nicht schweigen will.“

Kapitel 4 – Überlebende

- **Szene:** Wahnsinnige Überlebende (2–3 NSCs) – einer betet, einer zeichnet Symbole mit Blut, eine Frau fleht Book an, das „Herz der Magdalene“ zu zerstören.
- **Probe:** Menschenkenntnis + Diplomatie SG 15, sonst werden sie aggressiv.
- **Spielleiterhinweis:** Überlebende geben kryptische Hinweise auf ein „Herz“, ein „Stein, der spricht“.

Kapitel 5 – Die Labore

- **Szene:** Zerbrochene Glasröhren, in denen menschliche und Reaver-Proben untersucht wurden.
- **Funde:**
  - Aufzeichnungen (Handout) über ein Artefakt mit „prä-biblischen Zeichen“.
  - Allianz-Forschung, die mentale Resonanz gemessen hat.
  - Belege, dass Crewmitglieder Stimmen hörten und sich gegenseitig umbrachten.
- **Vorlesetext (Handout):**

„Logbucheintrag, Dr. Hana Tsering: ‚Die Tafel flüstert. Zuerst nur Träume, dann Stimmen im Wachzustand. Wir alle hören sie. Wir alle… verstehen sie. Wenn dies die Wahrheit ist, dann war der Turmbau zu Babel kein Fluch, sondern ein Geschenk.‘“

Kapitel 6 – Das Herz der Magdalene

- **Szene:** Tiefer im Maschinenraum befindet sich das Artefakt, von Kabeln und Schläuchen wie ein Organ umschlungen.
- **Wirkung:** Jede Runde, in der Spieler das Artefakt sieht, Stabilitätsprobe SG 14. Bei Misslingen: -1 Stabilität.
- **Konflikt:** Allianz-Marines (3–4 NSCs) betreten ebenfalls das Schiff – sie wollen das Artefakt sichern, Book muss entscheiden: zerstören, bergen, oder sich verweigern.

Kapitel 7 – Finale

- **Optionen:**
  - **Zerstörung:** Sprengung löst Kettenreaktion aus. Flucht nötig (SG 12 Athletik).
  - **Bergen:** Allianz belohnt Book – doch er verliert Stabilität und Gewissen.

- **Weigerung:** Allianz erklärt Book zum Verräter, aber er rettet seine Seele.

- **Vorlesetext (Endszene):**

„Die Stimmen verstummen, als das Herz der Magdalene zerbirst. Doch das Echo bleibt – in deinem Kopf, in deinem Glauben. Was ist stärker, Grimm: deine Pflicht… oder dein Glaube?“

NSCs

Commander Wei – Allianz-Agent

- RK: 14 (leichte Panzerweste)
- TP: 24
- Initiative: +1
- Bewegung: 9 m

Attribute:

- Stärke 10 (+0)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 14 (+2)
- Weisheit 13 (+1)
- Charisma 15 (+2)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +2
- Reflex +2
- Wille +4

Fertigkeiten:

- Diplomatie +8
- Einschüchtern +6
- Taktik (Militär) +7
- Beobachtung +5
- Bluffen +6

Ausrüstung: Pistole (1W8, Reichweite 20 m), Schlagstock (1W6), leichte Panzerweste, Datapad

---

Dr. Hana Tsering – Forschungsoffizier (wahnsinnig)

- RK: 12 (Laborkleidung)
- TP: 14
- Initiative: +0
- Bewegung: 9 m

Attribute:

- Stärke 8 (–1)
- Geschick 10 (+0)
- Konstitution 10 (+0)
- Intelligenz 16 (+3)
- Weisheit 12 (+1)
- Charisma 11 (+0)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +0
- Reflex +0
- Wille +4

Fertigkeiten:

- Wissen (Mythologie) +9
- Medizin +7
- Computer +5
- Beobachtung +4

Ausrüstung: Datapad mit Logbuch, Skalpell (1W4), Notizbuch

Allianz-Marines (einzelner Soldat)

- RK: 16 (Körperpanzerung)
- TP: 18
- Initiative: +1
- Bewegung: 9 m

Attribute:

- Stärke 13 (+1)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 10 (+0)
- Weisheit 11 (+0)
- Charisma 9 (–1)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +3
- Reflex +2
- Wille +1

Fertigkeiten:

- Schusswaffen +7
- Taktik +5
- Einschüchtern +3

Ausrüstung: Sturmgewehr (2W8, Reichweite 90 m), Kampfmesser (1W6+1), Körperpanzerung, Helm, Funkgerät

---

Wahnsinnige Überlebende

- RK: 13 (zerrissene Kleidung, improvisierter Schutz)
- TP: 12
- Initiative: +0
- Bewegung: 9 m

Attribute:

- Stärke 12 (+1)
- Geschick 10 (+0)
- Konstitution 11 (+0)
- Intelligenz 8 (–1)
- Weisheit 6 (–2)
- Charisma 8 (–1)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +1
- Reflex +0
- Wille –1

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +2
- Überleben +3

Ausrüstung: Improvisierte Metallstange (1W6+1) oder Biss (1W4)

Spielleiterhinweise

- Spannung entsteht durch Stimmen, Klaustrophobie, das Spiel mit Stabilität.
- Allianz ist **nicht** moralisch – Book muss sich selbst treu bleiben oder brechen.
- Finale ist offen, je nach Entscheidung moralischer Sieg oder politischer Verlust.

Handouts

Handout 1 – Notruf der *Magdalene*
(*wird bei Annäherung an das Schiff empfangen*)

„Dies ist die Forschungseinheit Magdalene, Allianz-Registrierung Gamma-45… wir… wir brauchen sofortige Unterstützung! Es gibt… Vorfälle. Die Crew… hört Dinge, sieht Dinge… bitte… [ein lautes Klopfen, Stimmen im Hintergrund] … sie sind nicht mehr sie selbst… Wir können nicht länger –“
Die Übertragung bricht abrupt ab. Das letzte hörbare Geräusch ist ein langgezogenes, kehlendes Lachen, gefolgt von Stille.

Handout 2 – Gebet des Überlebenden
(*gefunden in einer Kapelle der Magdalene, eingeritzt in den Boden*)

„Herr, vergib uns, denn wir wussten nicht, was wir taten.
Herr, erlöse uns, denn wir haben den Stein gehört, und der Stein hat uns erwählt.
Herr, sei bei uns, denn deine Stimme ist schwach – und eine andere ist stärker.“
(ein Stabilitätswurf SG 12 ist erforderlich, wenn die Spieler dieses Gebet lange betrachten – die Buchstaben scheinen sich wie lebendig zu bewegen)

Handout 3 – Persönliches Logbuch, Dr. Hana Tsering
(*gefunden auf einem Datapad in den Laboren*)

„Tag 34. Wir haben es geborgen. Ein Brocken uralten Gesteins, beschriftet in einer Sprache, die keine unserer Datenbanken kennt – und doch höre ich jedes Wort. Anfangs waren es nur Träume: Lichter, Stimmen, ein Herzschlag im Dunkel. Jetzt… jetzt spricht es zu mir, wach und klar. Die anderen hören es auch. Sie nennen es Wahnsinn. Ich nenne es Offenbarung.“

Handout 4 – Interne Allianz-Übertragung (verschlüsselt)
(*kann durch Computerprobe +10 entschlüsselt werden*)

*„Von: Oberkommando Forschungseinheit Theta
An: Kommandant der *Magdalene*
Priorität: Rot
Ihre Anweisung lautet, das Artefakt unter allen Umständen zu sichern und zur Kernwelt zu überführen. Negative Auswirkungen auf die Crew sind zu vernachlässigen. Nutzen Sie Sedativa und Isolierung, falls nötig.
Sollten die Subjekte nicht kooperieren, autorisieren wir die Neutralisierung.
– Ende der Nachricht –“*

Handout 5 – Tagebuch einer Crewfrau (handschriftlich, Blutspuren auf den Seiten)
(*gefunden in einer Koje*)

*„Wir sind nicht mehr allein. Das Herz schlägt, auch wenn die Maschinen schweigen. Ich habe Stimmen gehört, die meinen Namen flüstern, so sanft wie meine Mutter. Ich habe Hände gespürt, die mich streichelten, obwohl niemand da war.
Vielleicht ist es nicht der Tod, der kommt. Vielleicht ist es Gott selbst, der uns heimholt.“*

Handout 6 – Funkspruch eines Allianz-Marines
(*abgefangen kurz vor dem Finale*)

*„Hier Sergeant Vale, Sicherheitskommando an Bord der *Magdalene*.
Lage unhaltbar. Teile der Crew sind nicht mehr zurechnungsfähig – sie beten das Artefakt an. Andere kämpfen gegeneinander. Wir haben die Laborsektion abgeriegelt, aber es dringt weiter… in die Köpfe.
Ich… ich höre es auch. Wir alle hören es.
Gott helfe uns.“*

Handout 7 – Letzte Aufzeichnung des Kapitäns
(*im Maschinenraum, direkt beim Artefakt*)

*„An die Allianz: Ihr wolltet den Stein. Ihr habt ihn. Aber er gehört euch nicht mehr. Er hat uns… gewählt.
Es gibt kein Zurück. Die *Magdalene* lebt jetzt, atmet, denkt.
Wenn ihr dies hört, lauft.
– Ende.“*

Einsatz im Spiel

- **Handout 1** gibt den Einstieg (Notruf, Atmosphäre).
- **Handout 2** verstärkt die religiös-mystische Stimmung.
- **Handout 3** deutet auf das Artefakt als Quelle hin.
- **Handout 4** zeigt die Skrupellosigkeit der Allianz.
- **Handout 5** gibt persönliches Leid, tragisch und nahbar.
- **Handout 6** deutet auf die bevorstehende Eskalation hin.
- **Handout 7** bildet den letzten Puzzlestein: das Schiff selbst ist Teil des Wahns.

Spielleiterkapitel

1. Überblick
Das Szenario ist ein klassisches **Schiff-im-All-Horrorstück**: Book (und evtl. Mitspieler) betreten ein verlassenes Allianz-Forschungsschiff, die *Magdalene*.
Die Mission: bergen, untersuchen, sichern. Doch schnell zeigt sich, dass das Schiff mehr ist als ein Wrack – es lebt, flüstert und hat sich mit einem Artefakt verbunden, das die Allianz erforschte.
Kernkonflikt:

- Book muss entscheiden, ob er Allianz-Befehlen folgt oder seinem Gewissen.
- Die Allianz-Soldaten treten nicht als Retter, sondern als Gegenspieler auf.

---

2. Atmosphäre & Tonalität

- **Klaustrophobie:** Gänge eng, Licht flackert, Metall wirkt organisch.
- **Stimmen:** Lass die Spieler immer wieder Flüstern oder Stimmen hören – Zettel mit „Du hörst deinen Namen“ oder „Eine vertraute Stimme flüstert dir Befehle“ sorgen für Stimmung.
- **Moralische Zwickmühle:** Allianz verlangt das Bergen des Artefakts, doch dessen Verderbnis ist klar erkennbar.

---

3. Struktur

Das Abenteuer folgt den vorbereiteten Kapiteln. Wichtig: **nicht als starre Linie**, sondern als freie Erkundung mit wachsendem Druck durch Allianz-Soldaten.

---

4. Begegnungen

Nutze die folgende **1W6-Tabelle**, wenn Spieler Korridore durchsuchen (einmal pro Abschnitt):

1. Ein Reaver-Überrest, lebendig oder tot, hängt an der Decke.
2. Ein wahnsinniger Überlebender betet, schreit beim Kontakt.
3. Blutrunen und Flüstern hallen durch den Gang.
4. Zwei Überlebende kämpfen verzweifelt um ein Stück Leiche.
5. Eine Leiche in Allianz-Uniform, Gesicht herausgerissen.
6. Keine Gegner – nur ein tiefes Dröhnen, wie ein Herzschlag.

---

5. Fundstellen der Handouts

Handout	Fundort	Besonderheit
1. Notruf	Kommunikationsdeck	Autostart beim Andocken
2. Eingekratztes Gebet	Kapelle	Eingeritzt in den Boden
3. Logbuch Dr. Tsering	Labor	Auf Datapad, leicht zugänglich
4. Allianz-Übertragung	Labor-Terminal	Computerprobe SG 10
5. Tagebuch Crewfrau	Quartiere	Blutflecken, makaber
6. Funkspruch Marine	Sicherheitsraum	Datei mit Störungen
7. Kapitänsaufzeichnung	Maschinenraum	Nur dort abrufbar

---

6. NSCs & Gegner

Wahnsinnige Überlebende (3–4):

- RK 13, TP 12, improvisierte Waffen (1W6+1), oft fanatisch.

Allianz-Marines (Trupp von 3–5):

- RK 16, TP 18, Sturmgewehr (2W8, Reichweite 90 m), Kampfmesser (1W6+1), Panzerung.
- Disziplin hoch, aber psychisch unter Druck.

Commander Wei:

- RK 14, TP 24, Pistole (1W8), Schlagstock (1W6).
- Befehlsgewalt über die Marines, kompromisslos.

---

7. Finale
Drei Enden sind vorgesehen:

- **Zerstörung:** Book zerstört das Artefakt. Der Maschinenraum kollabiert → Flucht (Athletik SG 12). Allianz setzt Book auf die schwarze Liste.
- **Bergen:** Artefakt wird geborgen. Allianz belohnt Book offiziell. Doch die moralische Schuld bleibt.
- **Weigerung:** Book verweigert. Allianz erklärt ihn zum Verräter, doch er bleibt seinem Gewissen treu.

---

8. Spielleiterhinweise

- **Steigere Spannung langsam:** erst Flüstern, dann Spuren, dann Wahnsinnige, schließlich das Artefakt.
- **Moral vor Action:** Kämpfe sind wichtig, aber nicht Hauptziel – die Entscheidung zählt.
- **Allianz als Grauzone:** Sie sind nicht böse, sondern skrupellos-pragmatisch.

---

9. Belohnung
Grimm D20 arbeitet nicht mit Stufen. Stattdessen können die Spieler **Fortschrittspunkte** erhalten. Beispiele:

- +1 Fortschritt: wenn Book die Forschungsdaten sichert.
- +1 Fortschritt: wenn er dem Allianz-Auftrag widerspricht.
- +1 Fortschritt: wenn er andere rettet, obwohl es ihn in Gefahr bringt.

Derrial Book: Der Preis des Blutes

Einleitung

Das All ist kalt und gleichgültig, doch selbst in der Schwärze blüht die Habgier. Adelei Niska, berüchtigter Geschäftsmann, Folterknecht und Strippenzieher, hat neue Märkte erschlossen: den Handel mit Wesen. Nicht bloß Waffen, nicht bloß Drogen – sondern lebendige Kreaturen, die zwischen Mensch und Albtraum stehen. Für Sammler, für Laboratorien der Allianz, für Reaver-Fütterungen.
Derrial Book – Geistlicher, Geheimnisträger, Agent wider Willen – erhält Kunde von diesem makabren Handel. Sein Auftrag: aufdecken, unterbinden, notfalls reinigen, was gereinigt werden muss. Doch wo Wesen zur Ware werden, ist das Böse vielgestaltig: Menschenhändler, korrupte Allianz-Offiziere, Wesen, die sich freiwillig verkaufen, und andere, die lieber sterben würden, als noch einmal auf den Markt zu gehen.

Szenenübersicht

Szene 1 – Der Ruf des Gewissens
Vorlesetext:
„Im schwachen Licht der Kerzen, zwischen Psalmen und Schweigen, erreicht dich eine Botschaft. Nicht von Gott, sondern von den Schatten: Niska hat neue Ware. Wesen. Und das Wort klingt wie eine Sünde, die schreit, gehört zu werden.“
Book wird von einem alten Kontakt (ehemaliger Allianz-Agent, heute Informant) gewarnt: Niska lässt Wesen entführen und über versteckte Frachter zu einem geheimen Basar bringen. Erste Spuren deuten auf ein Zwischenlager in einer alten Bergbaukolonie.
➞ **Regelhinweis:** Kein Wurf nötig. Diese Szene dient als Aufhänger. Der Spielleiter kann Willenswürfe (SG 10–12) verlangen, wenn Book oder andere Figuren mit der moralischen Last hadern. Misslingt der Wurf, reagiert die Figur impulsiv (z. B. sofortige Aktion ohne taktisches Nachdenken, kleine Mali auf Diplomatie).

Szene 2 – Die Grube
Ein stillgelegter Asteroidenbau, von Niskas Leuten wieder in Betrieb genommen. Staubige Luft, hallende Metallgänge, bewaffnete Wachen.
Begegnungstabelle (1W6):

1. Zwei Söldner am Lagerfeuer, reden über „die Bestien im Käfig“.
2. Blutbad, eingesperrt, versucht mit Gesten Hilfe zu flehen.
3. Allianz-Offizier, heimlich Käufer, will nicht erkannt werden.
4. Schüsse aus der Dunkelheit: ein Wesen bricht aus.
5. Kisten voller Injektoren – Drogen zur Wesen-Unterdrückung.
6. Nichts – nur rostende Gitter und die Stille von Staub.

➞ **Regelhinweise:**

- Will Book die Grube durchsuchen, Proben auf *Verbergen* oder *Heimlichkeit* (SG 14–16).

- Entdeckung kann zu Kampf führen (siehe NSCs).
- Erblicken die Spielercharaktere die eingesperrten Wesen, fordere einen **Furchtwurf** (Willenswurf, SG 13). Misslingen: -2 auf alle Würfe für 1W6 Runden (Schock).

Hier können Beweise gesammelt werden: Handelslisten, Frachtcodes, gefälschte Allianz-Papiere.

Szene 3 – Der Basar der Schatten

Niskas geheime Auktion findet auf einer Raumstation nahe Persephone statt. Reiche Käufer, zwielichtige Doktoren, und Wesenjäger geben sich ein Stelldichein. Im Zentrum: Käfige mit Kreaturen – von Blutbadern über Hexenbiester bis zu selteneren Exoten.

Vorlesetext:

„Lichtkegel tasten über rostige Metallplatten, Stimmen raunen Gebote, und der Geruch von Angst ist stärker als das Parfum der Reichen. Hinter Gitterstäben bewegen sich Schatten, manche gefügig, andere voller Hass. Dies ist kein Markt – es ist ein Altar für die Habgier."

➞ **Regelhinweise:**

- Beobachten ohne Entdeckung: *Heimlichkeit* SG 15.
- Social Play: *Bluffen* oder *Diplomatie* SG 14–18, je nach Zielgruppe.
- **Furchtwurf:** Jeder Spieler, der die Auktion aktiv beobachtet, Willenswurf SG 14. Misslingt er, wählt der Spielleiter eine passende Reaktion: Ekel (körperlicher Malus -2), Raserei (sofortige Handlung gegen die Wachen) oder Erstarrung (keine Aktion für 1 Runde).

Book muss entscheiden:

- heimlich Beweise sammeln, um später zuzuschlagen,
- sofort die Auktion stören,
- oder versuchen, einzelne Wesen zu befreien.

Szene 4 – Konfrontation mit Niska

Niska ist kein Mann der Gnade. Wer seinen Geschäften schadet, muss zahlen. Ob im direkten Gespräch, als psychologische Folter oder als blutige Falle – Book steht am Ende Niska gegenüber.

Niska lässt ihn zwischen zwei Grauen wählen:

1. **Verrat an der Allianz**: Er bietet Beweise, dass hohe Offiziere in den Handel verwickelt sind. Wer dies preisgibt, stürzt mächtige Männer, rettet aber die Wesen.
2. **Verrat an den Wesen**: Ignoriert man die Auktionen, bleibt Niska weiter am Werk, aber Book könnte entkommen und Leben anderer schützen.

➞ **Regelhinweise:**

- Konfrontation kann als *soziale Herausforderung* gespielt werden (Bluffen oder Diplomatie SG 18–20).
- Kampf gegen Niska und seine Leibwächter möglich (Werte siehe unten).
- Der Spielleiter kann Book in einen **Furchtwurf** (SG 15) zwingen, wenn Niska seine Foltermethoden andeutet oder Opfer vorführt. Misslingen: Panik (Fluchtreflex, -2 auf alle Verteidigungswürfe für die Dauer des Kampfes).

NSCs

Adelei Niska – Unterweltboss (Mensch)

- **Attribute:** STÄ 12 (+1), **GES 12 (+1)**, KON 12 (+1), INT 13 (+1), WEI 14 (+2), CHA 16 (+3)
- **RK:** 14
- **TP:** 34
- **INI:** +1
- **BEW:** 9 m
- **AG:** +4
- **Angriffe:** Pistole +6 (1W8), Messer +5 (1W6+1)
- **RW:** Zäh +5, Ref +4, Wil +6
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +10, Bluffen +8, Diplomatie +6, Wahrnehmung +5
- **Besonderes:** Grausame Logik – 1× pro Szene Wil-SG 14; bei Misslingen Angst (–2 auf Würfe 1W4 Runden).

Korruptes Allianz-Offizier

- **Attribute:** STÄ 10 (+0), **GES 14 (+2)**, KON 12 (+1), INT 14 (+2), WEI 12 (+1), CHA 12 (+1)
- **RK:** 15
- **TP:** 24
- **INI:** +2
- **BEW:** 9 m
- **AG:** +3
- **Angriffe:** Laserpistole +6 (1W8), Schlagstock +3 (1W6)
- **RW:** Zäh +4, Ref +5, Wil +3
- **Fertigkeiten:** Bluffen +6, Bürokratie +8, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4
- **Besonderes:** Doppelte Bücher – +2 auf Fälschen/Verbergen von Dokumenten.

Söldnerwache

- **Attribute:** STÄ 12 (+1), **GES 13 (+1)**, KON 12 (+1), INT 10 (+0), WEI 10 (+0), CHA 8 (–1)
- **RK:** 13
- **TP:** 16
- **INI:** +1
- **BEW:** 9 m
- **AG:** +3
- **Angriffe:** Sturmgewehr +5 (1W8), Messer +4 (1W6+1)
- **RW:** Zäh +2, Ref +3, Wil +1
- **Fertigkeiten:** Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +2
- **Besonderes:** Disziplinlos – bei missl. Wil-SG 12 fliehen oder ergeben.

Blutbad (geschwächt, gefangen)

- **Attribute:** STÄ 16 (+3), **GES 13 (+1)**, KON 14 (+2), INT 10 (+0), WEI 10 (+0), CHA 8 (–1)
- **RK:** 14
- **TP:** 22
- **INI:** +1
- **BEW:** 12 m

- **AG:** +4
- **Angriffe:** Klauen +7 (1W6+3), Biss +7 (1W6+3)
- **RW:** Zäh +6, Ref +4, Wil +2
- **Fertigkeiten:** Wahrnehmung +4, Überleben +5, Einschüchtern +4
- **Besonderes:** Raserei – 1×/Kampf nach Schaden: +2 Angriff, –2 RK, 1W6 Runden.

Zauberbiest (unterdrückt, Käfig)

- **Attribute:** STÄ 12 (+1), **GES 14 (+2)**, KON 12 (+1), INT 12 (+1), WEI 16 (+3), CHA 16 (+3)
- **RK:** 15
- **TP:** 20
- **INI:** +2
- **BEW:** 9 m
- **AG:** +3
- **Angriffe:** Krallen +4 (1W6+1), Biss +4 (1W4+1, evtl. Gift)
- **RW:** Zäh +4, Ref +4, Wil +6
- **Fertigkeiten:** Bluffen +6, Diplomatie +5, Heimlichkeit +4
- **Besonderes:** Hexenkrallen – Krit: +1 Attributsschaden (STÄ oder KON). Täuschende Aura – 1×/Szene; SG 15 durchschauen.

Bauerschwein (gefangen)

- **Attribute:** STÄ 10 (+0), **GES 12 (+1)**, KON 13 (+1), INT 12 (+1), WEI 12 (+1), CHA 14 (+2)
- **RK:** 12
- **TP:** 18
- **INI:** +1
- **BEW:** 9 m
- **AG:** +1
- **Angriffe:** Messer/Improvisiert +2 (1W4)
- **RW:** Zäh +3, Ref +2, Wil +2
- **Fertigkeiten:** Handwerk (Kochen) +6, Diplomatie +4, Heilkunde +4
- **Besonderes:** Herdeninstinkt – +2, wenn nahe Verbündete handeln.

Seltenes Exemplar vom Eisrand (Eisbiber)

- **Attribute:** STÄ 12 (+1), **GES 14 (+2)**, KON 16 (+3), INT 10 (+0), WEI 12 (+1), CHA 10 (+0)
- **RK:** 15
- **TP:** 26
- **INI:** +2
- **BEW:** 9 m (Klettern/Schwimmen 6 m)
- **AG:** +3
- **Angriffe:** Biss +4 (1W6+1 +1 Kälteschaden), Krallen +4 (1W4+1)
- **RW:** Zäh +6, Ref +4, Wil +3
- **Fertigkeiten:** Überleben (Kälte) +6, Heimlichkeit (Eis) +5, Klettern +6, Schwimmen +6
- **Besonderes:** Eisfell – Resistenz 5 gegen Kälte. Frostbiss – bei Krit Zäh-SG 14, sonst –2 GES-Proben 1W6 Min.

Handouts

Handout 1 – Geschmuggelte Auktionsliste
(gefunden in der Grube, verblichenes Papier, mit hastiger Hand geschrieben, halb zerknittert)

*„Achtung, nur für die Augen der Händler.
Lieferung bestätigt, Käfige geprüft.
Morgen wird das Angebot eröffnet.
Los 1 – **Blutbad** (männlich, kräftig, narbenbedeckt, aus dem Grenzraum, noch nicht gezähmt).
Los 2 – **Zauberbiest** (weiblich, unscheinbar, doch gefährlich; nur mit Dämpfern einsetzen).
Los 3 – **Bauerschwein** (arbeitet zuverlässig, ideal für Küchen und Märkte).
Los 4 – **Seltenes Exemplar** (Name unklar, wohl vom Eisrand; frostige Haut, widerstandsfähig).
Versteigerung nach dem alten Ritus: Gold, Kredite oder Blutdienste.“*
Randnotiz, fast unsichtbar:
„Der alte Mann will, dass es rasch geht. Er duldet keine Verzögerung.“

Handout 2 – Abgefangenes Allianz-Funktelegramm
(kodiert, aber mit Standardverfahren der Allianz schnell dechiffrierbar)

Absender: Oberst K. Yarrow, Versorgungssektion – Persephone
Empfänger: A. Niska
*„Wie besprochen. Frachter *Kobayashi Sun* wird den Transport übernehmen. Fracht offiziell als *biologisches Studienmaterial* deklariert. Alle Papiere sind beglaubigt.
Erwarte Ihren üblichen Anteil.
Sollte jemand nachfragen: wir sprechen von *Tieren*, nicht von Menschen.
Die Allianz sieht weg. Solange Sie liefern.“*
Unterschrift: *„– K. Yarrow“*
(Schleifspur im Text, als hätte jemand die Zeilen mehrfach nachgezeichnet – Nervosität?)

Handout 3 – Lieferquittung aus der Grube
(auf grobem Kartonpapier, mit Siegelwachs besiegelt; der Stempel zeigt Niskas Emblem – eine Schlange, die sich selbst verschlingt)

Empfangsbestätigung – Kolonie 7-Delta

- 4 Käfige, Inhalt: „Subjekte“ (Sicherheitsstufe Rot)
- 12 Injektoren *Neural-Dämpfer* (Serie NX-14)
- 2 Container Nahrungsrationen für „Sondergut“

Anmerkung: Einer der Käfige beschädigt. Subjekt unruhig. Verluste möglich.
Gezeichnet: Vorarbeiter R. Henton
(die Schrift unruhig, als sei sie mit zitternder Hand gesetzt)
Auf der Rückseite, in einer anderen Handschrift, kaum lesbar:
„Hilfe. Wenn jemand das findet – sie sind keine Tiere. Sie sehen uns an wie Menschen.“

Handout 4 – Geheime Predigt
(ein kleiner Fetzen, den Book in der Grube findet – offenbar von einem gefangenen Wesen geschrieben)

*„Wir sind mehr als Fleisch.
Wir sind nicht Ware.
Wir haben Namen.
Wer uns verkauft, verkauft seine Seele.
Und wer uns befreit –
wird unser Bruder sein.“*

Hinweise für den Spielleiter

- **Auktionsliste**: sollte so platziert sein, dass die Spieler begreifen, welche Wesen konkret gehandelt werden. Sie ist ein moralischer Schlag.
- **Funktelegramm**: liefert den direkten Beweis für die Verwicklung der Allianz. Lässt sich politisch oder erpresserisch nutzen.
- **Lieferquittung**: stellt die logistische Seite dar – nüchtern, fast geschäftsmäßig, doch mit menschlichem Flehen auf der Rückseite.
- **Predigtzettel**: emotionales Handout. Hier wird die moralische Dimension spürbar.

Vorlesetexte

Szene 1 – Der Ruf des Gewissens
„Das Licht der Kerze flackert, als hätt' es Angst vor den Worten, die gleich folgen. Die Botschaft ist kein Gebet – sondern ein Flüstern aus den Schatten: Niska treibt Handel, und nicht mit Waffen. Er verkauft Wesen wie Vieh, als wären sie weniger wert als der Staub auf den Deckplatten eines Frachters.
Du weißt, was das bedeutet: Wenn das Wort zur Ware wird, verliert die Seele ihr Gewicht. Und so schickt dich nicht Gott, sondern das Gewissen hinaus, zu einem Ort, der nach Schweigen und Blut riecht.“

Szene 2 – Die Grube
„Der alte Asteroidenschacht atmet Staub und Dunkelheit. Die Wände tropfen rostiges Wasser, Stimmen hallen wie ferne Gebete ohne Gott. Fackeln brennen nicht, Lampen flackern, und irgendwo tiefer drinnen klirren Ketten.
Was hier lagert, ist kein Erz, kein Metall, kein Reichtum – es sind Käfige. Manche still, manche bebend, als würde das Dunkel darin atmen. Und in jedem dieser Käfige liegt die Frage: Sind das Bestien? Oder sind das Brüder und Schwestern?“

Szene 3 – Der Basar der Schatten
„Die Station hängt im Nichts wie eine verfaulte Frucht, und doch summt sie wie ein Marktplatz voller Leben. Reiche in feinen Anzügen, Ärzte mit kalten Augen, Schläger mit zu viel Zeit und zu wenig Gewissen – sie alle haben den Weg hierher gefunden.
In der Mitte des Saals klirren die Gitterstäbe. Wesen, gezeichnet von Angst und Zorn, blicken durch Eisenstäbe hinaus auf jene, die bieten wie bei einer Viehversteigerung. Zahlen, Kredite, Gefallen – alles wird geboten, außer dem, was zählt: Respekt.

Und während das Publikum raunt, merkst du: Hier wird nicht nur Fleisch verkauft. Hier wird Hoffnung zerschlagen.“

Szene 4 – Konfrontation mit Niska
„Niska empfängt dich mit einem Lächeln, das nicht wärmt, sondern schneidet. Die Halle ist still, nur sein Atem, nur sein Blick. Er spricht nicht wie ein Verbrecher, sondern wie ein Buchhalter, der Zahlen austauscht: Verluste, Gewinne, Leben.
Und doch schwebt über jedem Wort die Drohung, die man nicht sehen, sondern nur fühlen kann – wie ein Messer, das dir schon an der Kehle liegt.
Er bietet dir eine Wahl, und jede Seite des Angebots stinkt nach Blut.
So spricht er: ‚Glauben, Gewissen – nette Worte. Aber am Ende zählen nur Märkte. Sag mir, was ist deine Seele wert?‘“

Stilhinweise für den Spielleiter

- Die Texte sollten mit einer ruhigen, fast predigenden Stimme vorgetragen werden – wie ein Märchen, das in der Schwärze des Alls erzählt wird.
- Danach darf sofort der Firefly-Ton einsetzen: schnoddrige Söldner, raue Sprüche, das Gefühl, dass hinter jeder Wand eine verrostete Schraube locker ist.
- Grimm bringt die Moral, Firefly bringt die Schärfe.

Spielleiter-Kapitel

Grundstimmung & Thema
Dieses Szenario verbindet zwei Welten: die moralische Düsternis der **Grimm-Regeln** mit dem zynischen, rauen **Firefly-Universum**.
Im Mittelpunkt steht **Niskas Handel mit Wesen** – ein Verbrechen, das nicht nur körperlich, sondern vor allem seelisch wiegt. Der Spielleiter soll betonen:

- Habgier ist hier genauso gefährlich wie jede Waffe.
- Wesen sind nicht Monster, sondern Opfer.
- Die Entscheidung der Spieler, wie sie eingreifen, ist wichtiger als jeder Würfelwurf.

Aufbau & Dramaturgie
Das Szenario ist in vier Hauptszenen gegliedert. Sie können linear gespielt oder flexibel kombiniert werden – je nachdem, wie aggressiv, vorsichtig oder diplomatisch die Spieler vorgehen.

1. **Der Ruf des Gewissens** – Auftakt, Informationsbeschaffung, moralische Setzung.
2. **Die Grube** – Recherche, erste Kämpfe oder Rettungsaktionen.
3. **Der Basar der Schatten** – Höhepunkt der Spannung, soziale Interaktion oder Anschlag.
4. **Konfrontation mit Niska** – Finale, Wahl zwischen zwei bitteren Wahrheiten.

Spielleiterhinweise zu den Szenen
1. Der Ruf des Gewissens

- Nutze den Informanten, um den Plot einzuführen. Er kann vage bleiben oder konkrete Codes/Frachtlisten geben.
- Willenswürfe (SG 10–12) für Figuren, die an ihrem Gewissen zweifeln oder Zögern verspüren.

- Wenn die Gruppe passiv bleibt, verschiebe die Szene nach vorn: z. B. sie erhalten Funkschnipsel oder sehen direkt eine verlassene Wesen-Kapsel im Raum treiben.

---

2. Die Grube

- Ort für klassische Exploration: Gänge, verlassene Schächte, bewaffnete Posten.
- **Beweise**: Listen, Quittungen, Funksprüche.
- **Konflikte**: Spieler können sich durchschleichen (Heimlichkeit SG 15), kämpfen (gegen Söldner oder den Offizier), oder Verhandlungen versuchen.
- **Furchtregeln**: Beim ersten Anblick der Käfige → Willenswurf SG 13. Misslingen: kurzzeitige Schockreaktion (z. B. 1 Runde handlungsunfähig oder –2 auf Würfe für 1W6 Runden).

---

3. Der Basar der Schatten

- Stelle die Szene als „Theater der Habgier“ dar: Reiche, Doktoren, Söldner, Wesenjäger.
- Spieleroptionen:
  - Beobachten (Heimlichkeit SG 15).
  - Mitbieten (Bluffen/Diplomatie SG 16–18, Gefahr des Enttarnens).
  - Sabotieren (Computergebrauch/Mechanik SG 15–17).
- **Furchtregeln**: Willenswurf SG 14 bei Anblick der Auktion. Misslingen: Panik (sofortiges Handeln ohne Absprache) oder Erstarrung.

---

4. Konfrontation mit Niska

- Niska ist kein „Bosskampf“, sondern ein Spiegel. Seine Wachen sind die reale Gefahr; er selbst ist die moralische.
- Er stellt die Spieler vor eine Wahl:
  1. **Allianz entlarven** – Wesen befreien, aber ein politisches Desaster riskieren.
  2. **Wesen opfern** – Niska überleben lassen, dafür mögliche „größere Leben“ retten.
- Der Ausgang sollte die Spieler belohnen, die riskieren und moralisch standhaft bleiben – aber auch den Preis spürbar machen.

Furcht & Wahnsinn im Spiel

Statt Stabilitätspunkten nutzt Grimm D20 **Willenswürfe**.

- **SG 12–15** für normale Grausamkeiten (Käfige, Auktion).
- **SG 16–18** für extreme Szenen (Folter, Wesen-Exekution).
  Folgen bei Misslingen:
- Schock (1 Runde keine Handlung).
- Ekel oder Panik (–2 auf alle Würfe 1W6 Runden).
- Raserei (Spielercharakter handelt sofort aggressiv, SL-Entscheidung).

Kampf & Eskalation

- **Söldner**: Kanonenfutter, geben schnell auf.
- **Allianz-Offizier**: Stärker, eher Flucht- als Todeskampf.
- **Wesen**: Wenn befreit, können sie Gegner wie auch Verbündete sein – je nachdem, wie sie behandelt werden.
- **Niska**: Sollte im Kampf überleben oder entkommen, um als wiederkehrender Gegenspieler zu dienen.

Handouts im Einsatz

- **Auktionsliste**: Finde sie in der Grube oder beim Basar, um das ganze Grauen zu verdeutlichen.
- **Funktelegramm**: Beweist die Allianz-Verstrickung. Kann später für Erpressung oder Offenlegung genutzt werden.
- **Lieferquittung**: Zeigt Niskas brutale Logistik – plus moralischer Appell auf der Rückseite.
- **Predigtzettel**: Emotionale Tiefe; erinnert die Spieler, dass Wesen Mitgefühl verdienen.

Finale & Konsequenzen

Egal, wie die Spieler entscheiden – es soll sich **nie wie ein Sieg** anfühlen, sondern wie ein Ringen um das geringere Übel.

- Befreiung der Wesen = moralischer Sieg, aber politisches Risiko.
- Zerschlagen des Basars = große Gewalt, viele Tote, Feinde gemacht.
- Niskas Überleben = künftige Bedrohung, aber auch Story-Haken.

Der Preis des Blutes ist nicht das Gold, nicht die Ware, sondern das **Gewissen der Spielerfiguren**.

Spielleiter-Fahrplan – Der Preis des Blutes

Szene 1 – Der Ruf des Gewissens

- **Ziel:** Auftragseinstieg, moralische Setzung.
- **Würfe:** optional Willenswurf SG 10–12 (innere Zweifel).
- **NSCs:** Informant (nur als Stimme/Brief).
- **Handout:** *Predigtzettel* (kann hier schon auftauchen, als Mahnung).

Szene 2 – Die Grube

- **Ziel:** Erste Beweise, Konfrontation mit Wachen oder Offizier.
- **Würfe:**
  - Heimlichkeit SG 15 (unbemerkt durchsuchen).
  - Wahrnehmung SG 12 (Käfige/Beweise entdecken).
  - Furchtwurf Wil-SG 13 beim Anblick der Wesen.
- **NSCs:** 2–4 Söldnerwachen, 1 Allianz-Offizier, evtl. Blutbad (geschwächt).
- **Handouts:**
  - *Lieferquittung* (in Büro oder Lager).
  - *Auktionsliste* (im Büro des Offiziers oder bei Kisten).

Szene 3 – Der Basar der Schatten

- **Ziel:** Zentrum der Spannung, soziale Interaktion oder Sabotage.
- **Würfe:**
  - Heimlichkeit SG 15 (Beobachten).
  - Bluffen/Diplomatie SG 16–18 (als Käufer auftreten).
  - Computer/Mechanik SG 15–17 (Auktion stören).
  - Furchtwurf Wil-SG 14 beim Erleben der Versteigerung.
- **NSCs:**
  - Wohlhabende Käufer (kulisse).

    - Niskas Söldner (4–6 als Sicherheit).
    - Gefangene Wesen: Zauberbiest, Bauerschwein, Eisbiber.
- **Handouts:**
    - *Funktelegramm* (kann per Abhörgerät oder Hack auftauchen).

Szene 4 – Konfrontation mit Niska

- **Ziel:** Finale Entscheidung, moralisches Dilemma.
- **Würfe:**
    - Einschüchtern/Diplomatie SG 18–20 (um Zeit zu gewinnen oder Niska zu verunsichern).
    - Furchtwurf Wil-SG 15, wenn Niska Grausamkeit demonstriert.
- **NSCs:** Adelei Niska (direkt), 2–3 Leibwächter (verstärkt).
- **Handouts:** keine neuen – hier wird entschieden, wie die bisherigen genutzt werden.

Abschluss – Mögliche Ausgänge

- **Wesen befreien:** Moralischer Sieg, politisches Risiko.
- **Basar sprengen:** Gewaltiger Schlag, viele Tote, Feinde geschaffen.
- **Niska entkommt:** Wiederkehrender Antagonist, offene Rechnung.
- **Allianz entlarven:** Politische Folgen, mögliche Hetzjagd auf die Spieler.

Hinweise zur Dramaturgie

- Lass Niska nie wie ein „Endgegner“ wirken, sondern wie ein Spinnennetz aus Macht.
- Furcht- und Wahnsinnswürfe dosiert einsetzen – sie sollen nicht lähmen, sondern die Atmosphäre verstärken.
- Handouts sind **Schlüsselstücke**: jedes für sich enthüllt einen Teil des Mosaiks. Gib sie bewusst in entscheidenden Momenten.
- Das Szenario endet **bitter**, egal wie – das ist die Stärke: Die Spieler sollen die Schwere ihrer Entscheidungen spüren.

Begegnungstabelle – Zwischenräume

Würfle **1W6**, wenn die Spieler zu lange zögern, Umwege gehen oder du Spannung einstreuen willst.

---

1. Patrouille der Söldner

- 2–3 Söldnerwachen mit Sturmgewehr und Funkgerät.
- Wahrnehmung +3 gegen Heimlichkeit der Spieler.
- Bei Entdeckung: sofortige Alarmierung, Verstärkung nach 1W4 Runden.

---

2. Unerwartetes Wesen

- Ein gefangener Blutbad ist ausgebrochen, taumelt geschwächt durch die Gänge.
- Reagiert panisch: Angriff oder Flucht je nach Verhalten der Spieler.
- Furchtwurf Wil-SG 13 beim ersten Anblick (Narben, Blut, Raserei).

---

3. Allianz-Kontrolle

- 1 Offizier + 1 Söldner überprüfen Listen.
- Möglichkeit für Spieler, *Bluffen* oder *Diplomatie* (SG 16) einzusetzen.
- Werden sie entlarvt, droht Festnahme oder Feuergefecht.

---

4. Schmugglerkontakt

- Ein Händler auf Abwegen bietet Informationen gegen Bezahlung.
- Kennt Frachtcodes oder Details zur Auktion.
- Preis: 50 Credits oder ein Gefallen.
- *Motiv erkennen* SG 15 enthüllt: er fürchtet Niska und will eigentlich fliehen.

---

5. Grausamer Fund

- In einer Seitennische: Käfig mit totem Wesen (verblutet oder verhungert).
- Furchtwurf Wil-SG 14. Misslingen = Ekel oder Zorn (–2 auf Würfe für 1W6 Runden).
- Bei Untersuchung: Hinweise auf Injektoren „NX-14“ (Dämpferdrogen).

---

6. Niskas Schatten

- Eine seiner Leibwächterinnen (Elite) taucht kurz auf, mustert die Spieler, verschwindet wieder.
- Keine direkte Konfrontation, sondern Vorahnung.
- Kann später im Finale als Gegnerin auftreten.

Spielleiterhinweis

- Nutze die Tabelle sparsam: 1–2 Begegnungen reichen, um Druck aufzubauen.
- Variiere: Kampfszenen, soziale Kontakte und moralische Schocks sollten sich abwechseln.
- Jede Begegnung soll die **zentrale Botschaft** verstärken: Niskas Geschäfte sind kein „Handel“, sondern ein Angriff auf Menschlichkeit.